ASM aktueller software & VIDEOSPIELE markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

NR. 5 MAI 1990
5. JAHRGANG
ÖS 65
SFR 7,50
DM 7,50
ISSN 0933-1867



E.C.T. Show in London

Die große Spiele-Messe in Europa

Aktuelles aus der ganzen Welt

Action,
Sport,
Strategie,
Adventures

Software-Infos – Total!

Vom **Hit** bis zum **Flop**, eine Überraschung nach der anderen

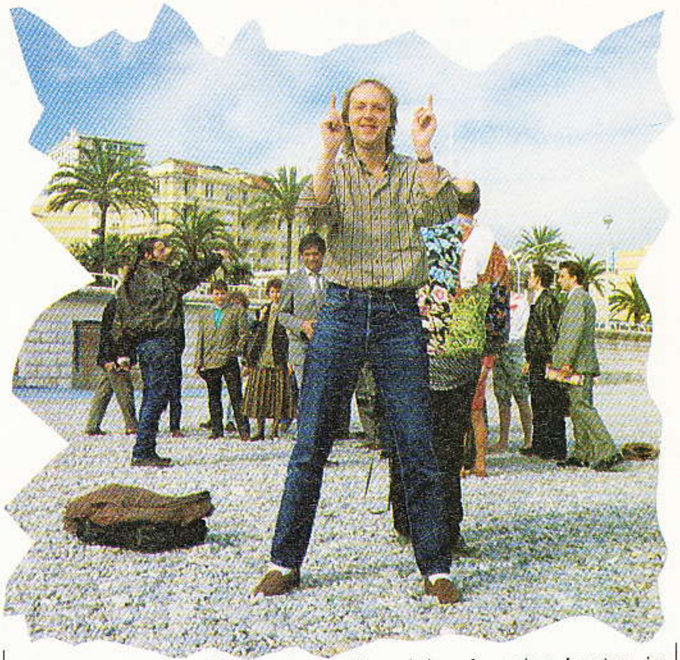
DAS ASM-VORWORT ...

...ist genau so obligatorisch wie die 7,50 Mark, die Ihr für unsere „Informationsbroschüre" ausgeben müßt. Also quäle ich mir wieder einen ab, um Euch mitzuteilen, was Ihr ja schon längst besser wißt. Stop! Vielleicht sollte man das (das Vorwort) ab jetzt ändern. „Themenbezogen" ist das Zauberwort. Nun, dann greife ich mir doch mal eins. Wie wär's mit 'nem kleinen Stimmungsbericht plus anschließendem Kommentar zur MIRRORSOFT-Produkt-Vorstellung weiland im März?

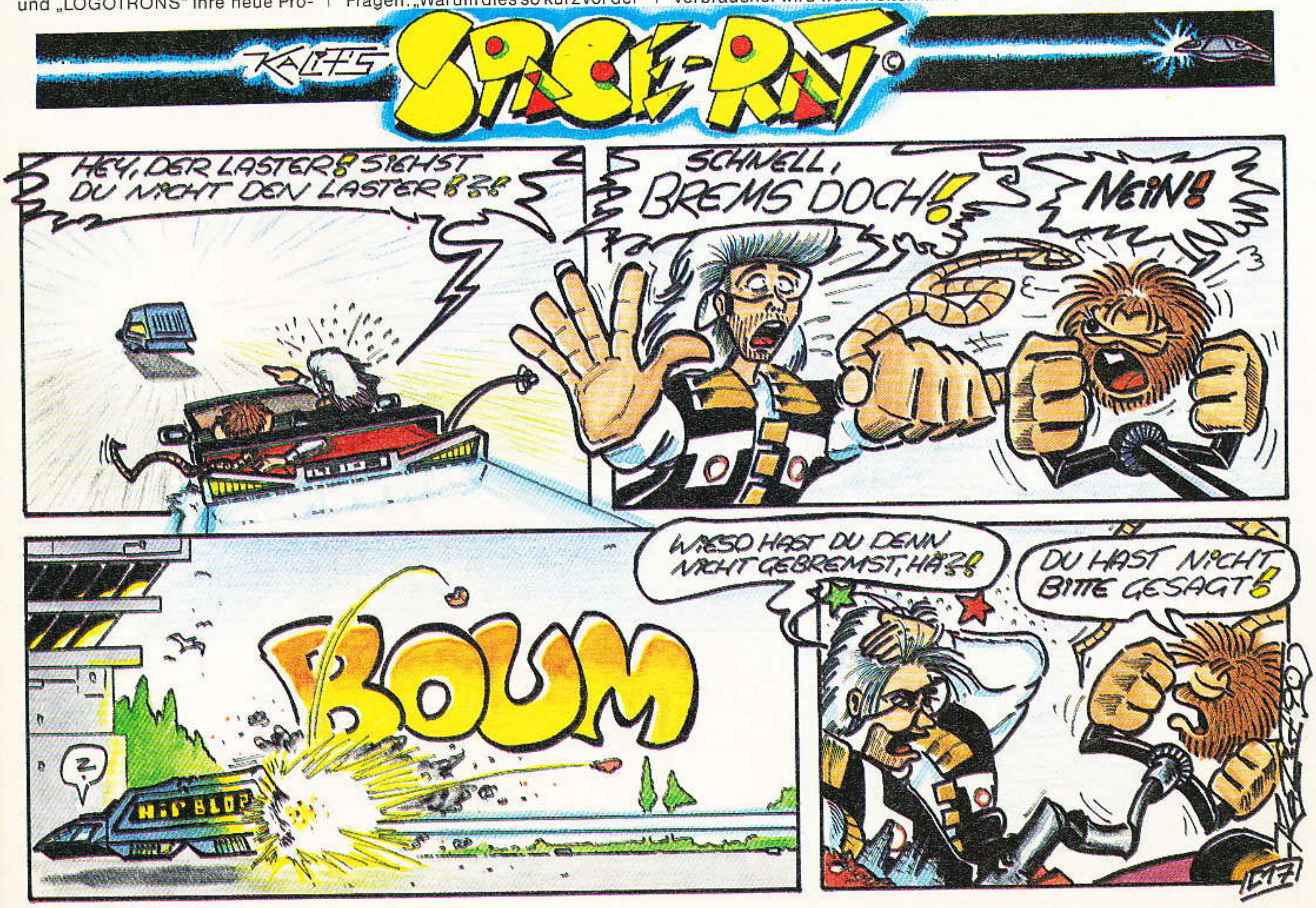
Nach dem letzten Spektakel im vergangenen Jahr (in Amsterdam) luden sich die MIRRORSOFT-Leute Peter Bilotta, Sean Brennan, Cathy Campos, Alison Beasley, Graeme Boxhall und Paul Oughton 23 Journalisten aus 5 Ländern nach Nizza ein. Das Presse-Meeting fand vom 7. bis 9. März statt. Auch Distributoren aus aller Herren Länder (Deutschland durch ARIOLASOFT-Wolfram vertreten) fanden sich zu dem Spektakel ein. Am ersten Tag machte ein Streik der Air France alle Hoffnungen auf ein gemeinsames Dinner im Nobel-Hotel „Beach Regency" zunichte. Erst gegen Abend waren alle Mann an Bord der Bar, wo man sich ausließ und ausgelassen verhielt (Cocktails, Bier und Whisky ohne Ende...). Der nächste Tag begann für alle Beteiligten im Konferenzraum des Hotels, wo uns die „MIRRORSOFTS" und „LOGOTRONS" ihre neue Produkt-Reihe (gültig bis Ende '90) vorstellten. Gabi (für den ENTERTAINER; eine Zeitschrift, die sich exklusiv mit PC-Produkten beschäftigt) und ich hörten aufmerksam zu, verfolgten das aufwendig produzierte (Money makes the World go round...) Video, das uns Gary Penn (Chefredakteur von „The One") präsentierte, und notierten uns die Feinheiten.

„Wer soll das bezahlen?", fragten sich viele. Die Präsentation, so toll und gut organisiert sie auch war, stellte sich als eine Art „Image-(Works)-Werbung" dar. Schön, daß es den Presseleuten möglich gemacht wurde, sich mal abseits aller Messe-Hektik zu einem ausgedehnten Plausch zu treffen. Viel Spaß, gutes Essen, 'ne Reihe von Drinks und eine „dichte Atmosphäre" – das war MIRRORSOFT-Nizza 1990. Bleiben, wie erwähnt, zwei Fragen: „Warum dies so kurz vor der Messe in London (fand vom 1. bis 3. April in Islington statt)?" Und: „Wer wird letztendlich die Kosten für das riesige Spektakel tragen?" Kommentar: Die Firmen scheinen doch nicht so übel zu verdienen, obwohl immer wehgeklagt wird. Der Endverbraucher wird wohl weiterhin relativ tief in die Tasche greifen müssen; die Preise, speziell für 16bit, sind m.E. einfach zu hoch. Vielleicht sollte dort mal ein Hebel angesetzt werden...

EUER MANFRED KLEIMANN

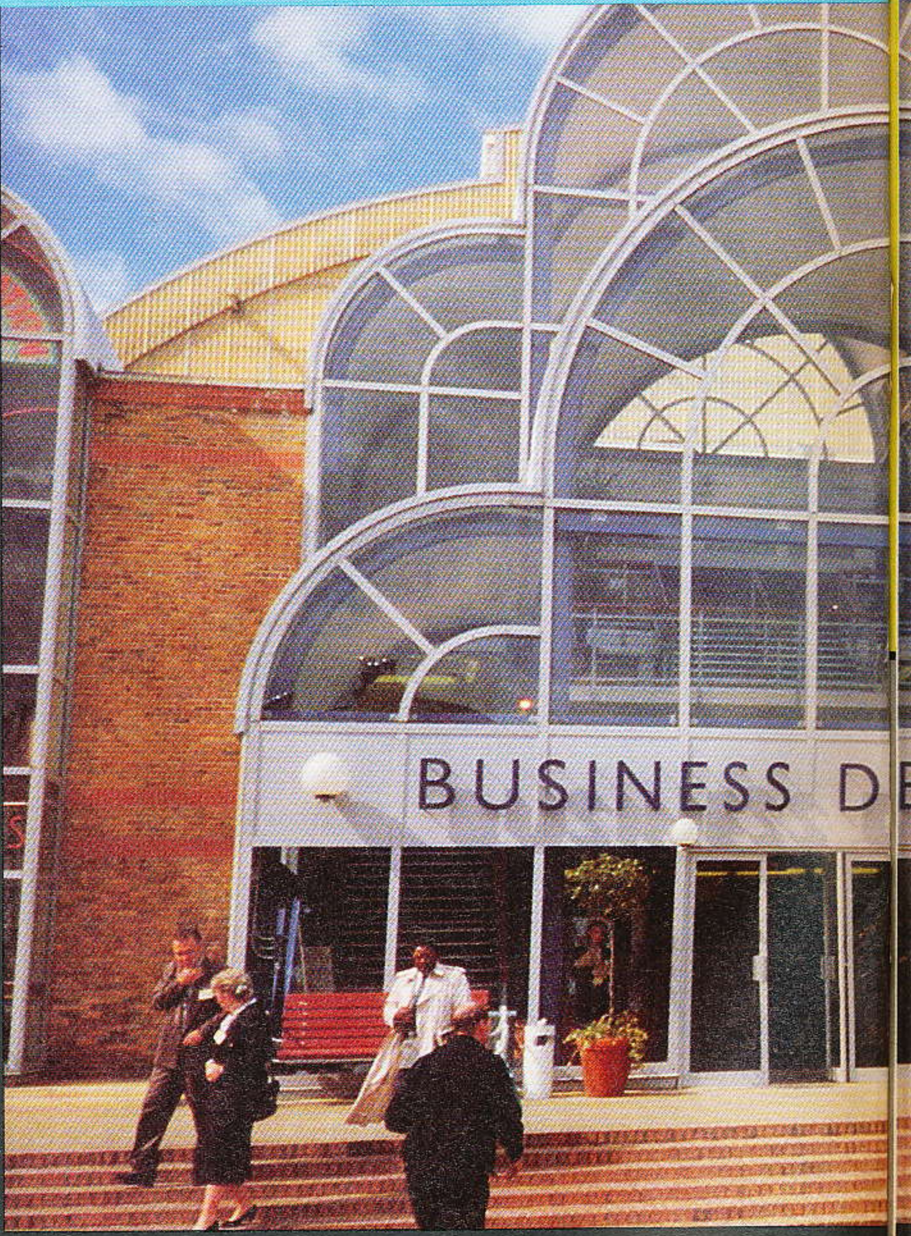


Was macht denn Manfred mit den vielen fremden Leuten in Nizza? (Foto: gast)



4 »

INH



Erster Stimmungsbericht von der zweiten E

ALT 5



EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW S. 70

Action Games

Programm: Escape from the Planet of the Robot Monsters, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, PC, C-64, Amstrad, Spectrum, **Preis:** 16-Bit ca. 75 – 85 DM, 8-Bit Kass. ca. 30 – 40 DM, 8-Bit Disk. ca. 40 – 50 DM, **Hersteller:** Tengen/Domark, England, **Muster von:** Domark.

Fünf Jahre ist es nun schon her, also fast eine halbe Ewigkeit, als wir wie die Verrückten vorm Specci gehangen haben, mit flimmernden Augen vor einem flimmernden Fernseher. Der Grund: Wir waren heillos dem „Grapple-Fieber" verfallen, einer Art Malaria für Computerfreaks, die den Namen *Quazatron* trägt und im wesentlichen eine gefährliche Mutation des berüchtigten *Paradroid*-Virus ist. Wir alle hofften, von dieser gefährlichen Krankheit befreit worden zu sein, doch nun ist sie wieder da – wenn auch in abgeschwächter Form. Schuld an dem Dilemma ist **ATARI**, die mit einem ganz besonderen Game mit dem ganz besonders langen Namen **ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS** schon im letzten Jahr in den Spielhallen für Furore sorgten. Und bekanntlich ist **DOMARK** für das Atari-Label **TENGEN** ein dankbarer Abnehmer für Spielhallenstoff aller Art – eine Umsetzung war also nur eine Frage der Zeit.

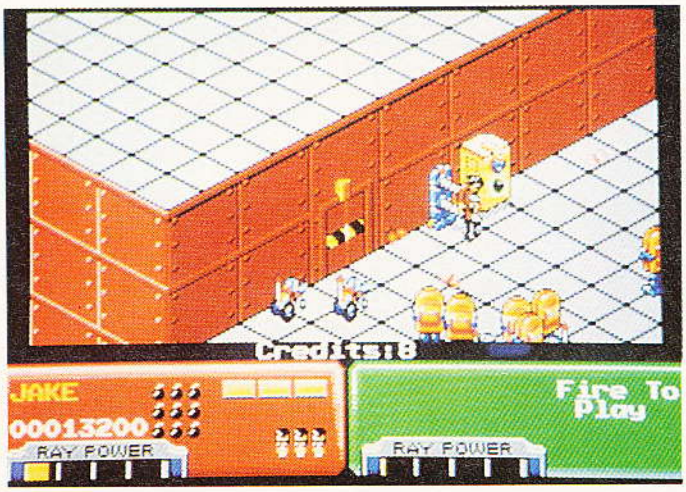
Die Helden von ESCAPE sind zwei smarte, coole Sonnyboys aus dem dritten Jahrtausend, die sich als Spezialagenten mit einer ganz besonderen Aufgabe herumschlagen müssen: Sie sollen einen ganzen Planeten befreien! Dieser Himmelskörper mit dem markanten Namen „X" wurde von fiesen Roboter-Monstern erobert, die die menschlichen Bewohner versklavten und riesige Waffenfabriken erbauten. Zu allem Unglück wurde auch noch die geniale Wissenschaftlerin Sarah Bellum von den Robo-Zombies eingefangen, von der sie sich den Bau der ultimativen Waffe erhoffen. Ein weiterer Ansporn also für Jake und Duke, sich sofort auf den Weg zu machen. Nein, nein, nicht wegen der drohenden Vernichtung des Universums – schließlich sieht die Tussi echt edel aus...

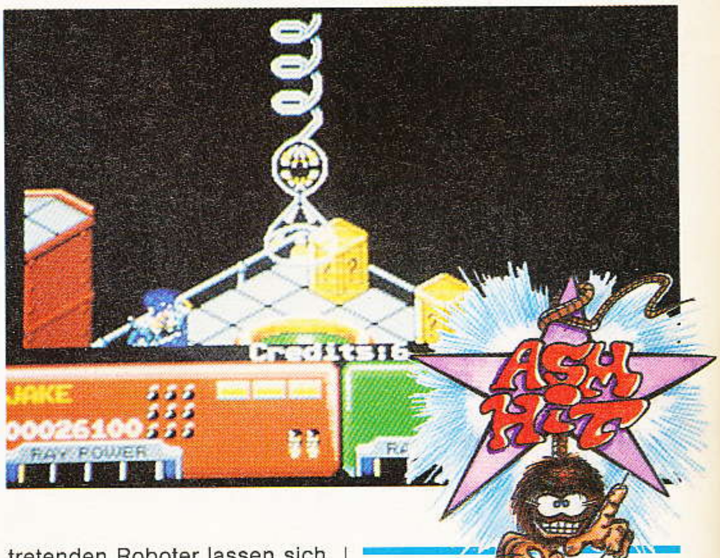
Aus dieser Story könnte man einen Film machen, eine Metzelkulisse für Rambo, einen Horrorroman, vielleicht sogar eine Love Story samt Idiana Jones, oder... ein Actionspiel mit Strategietouch! ATARI entschied sich für letzteres und tat gut daran, denn herausgekommen ist ein spannendes 3D-Computerspiel mit Witz und Charme. Ein bis zwei Spieler übernehmen die Rollen von Jake und Duke, dem stärksten Duo seit Nitro und Glyzerin, und müssen sich durch die Fabriken der Roboter kämpfen, um die menschlichen Sklaven und

und Glyzerin!

die Wissenschaftlerin zu befreien. Die 3D-Perspektive ermöglichte den Spieledesignern so 'ne Art Pyramidenaufbau der Fabriken – wie einst bei *Quazatron*. Die vielfältig auftretenden Roboter lassen sich jedoch nicht mehr, wie bei dem Klassiker, „grappeln" (umprogrammieren), sondern dürfen sofort abgeschossen oder mit den (begrenzt vorhandenen) Bomben zerblasen werden. Und weil's einfach und schnell gehen soll, können auch die Geiseln ruckzuck befreit werden: Man berührt sie einfach, und schon werden sie an Bord eines Shuttle gebeamt.

Trotz der einfachen Handhabung gestalten sich die Levels (Fabriken) jedoch weitaus schwieriger, als man meinen könnte. Das liegt an dem leicht verzwickten Aufbau der Fabriken, die mit aggresiv angreifenden Robotern in Massen gespickt sind, und an den vielen versteckten Extras, die man einfach haben *muß*. Zwar könnt Ihr auch schnurstracks zum Ausgang des Levels bzw. der Fabrik laufen, doch schon dafür müßt Ihr erstmal die Schaltungskästen finden, um die Rolltreppen in Gang zu bekommen. Selbst die Geiseln müssen nicht alle befreit werden, doch gibt es für jeweils einen vollgeladenen Shuttle am Ende des Levels ein Stückchen Energie. Diese widerum ist äußerst wertvoll, weil sie nämlich in der







»Bravo, Domark! Dieses Ding hat Pfiff!«

DAS STÄRKSTE DUO SEIT NITRO

Hitze des Gefechts dafür sorgt, daß unser Held nicht gleich bei jedem Treffer sein Leben aushaucht. Doch sogar die Sklaven sind manchesmal etwas widerspenstig, denn sie halten gerade mal einen „versehentlichen" Treffer aus der Strahlenkanone aus und lösen sich beim zweiten Treffer in Rauch auf. Trotzdem: Der Brutzeleffekt erinnert stark an diverse Cartoons und ist hübsch anzuschauen. Weitere Schwierigkeiten warten auf den Spieler in Form von Käseglocken, unter denen sich ebenfalls Geiseln befinden. Diese können jedoch nur von ihrem Schicksal erlöst werden, wenn wieder der richtige haben, wenn z.B. die üblen roten Roboter auftauchen, die sich sofort über unsere Geheimagenten hermachen und nicht lang mit der Ballerei fakkeln.

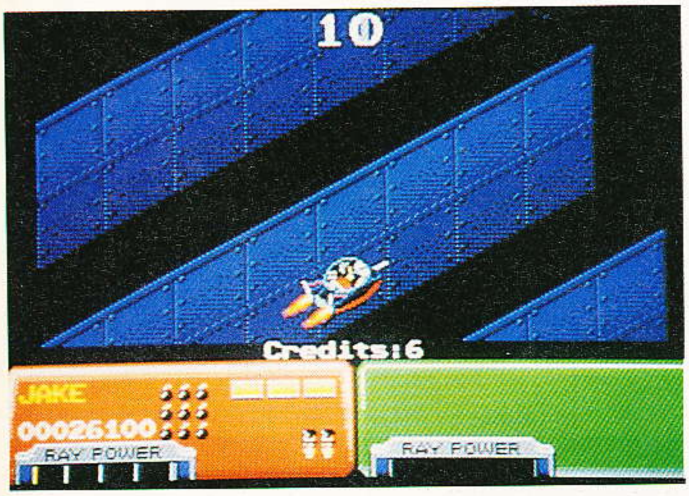
Neben all der Hektik kommt jedoch der Spaß nicht zu kurz, denn DOMARK hat es ausgezeichnet verstanden, die Gags und Grafiken des Origianls nahezu 1:1 auf 16-Bit rüberzuziehen. Da ESCAPE wie ein Zeichentrickfilm angelegt ist, gibt's einen ausführlichen, grafisch gut gemachten Vorspann sowie diverse Zwischenbilder, die für die richtige Stimmung sorgen; ganz so wie die alten B-Movies aus den Fünfzigern. Ebenfalls hervorragend sind die Animationssequenzen der Sprites und die Hintergrundgrafiken übernommen worden. Es ist ein Genuß zu sehen, wie der Held bei einem unvorsichtigen Schritt über den Abgrund taumelt, sich im Runterfallen mit beiden Händen an der Kante festhält und sich dann wieder rung noch nicht reicht, der darf sich nach jeweils drei Levels an einem Endgegner und nach vier Levels an einer Bonusrunde versuchen. Die Endgegner bestehen aus je einem Roboter-Monster und haben ganz linke Tricks auf Lager. In den Bonusrunden geht's darum, mit einem Raumgleiter innerhalb des superknapp bemessenen Zeitlimits den Weg zu den nächsten Runden zu finden. Gelingt dies, darf sich der Spieler auf einer Übersichtskarte im nächsten Abschnitt ein Level aussuchen.

Leider sind gerade die Bonuslevels technisch recht mies programmiert. Scrolling gibt's nämlich hier gar nicht mehr, die Bilder werden lediglich umgeblendet. Das leichte Ruckelscrolling sowie die verlangsamte Animation in den Levels bei vielen Objekten sind dagegen noch zu ertragen. Auf dem Screen ist wirklich 'ne Menge los, so daß die Verlangsamung in Szenen mit vielen Feinden und einer Titelmelodie sowie Game-On-Sounds. Die Sounds sind zwar nicht aufwendig und arbeiten ohne Samples, aber zum guten Durchschnitt kann man sie auf dem ST zählen.

ESCAPE ist also ein geschickt aufgemachtes Actionspiel, das in seinen spielerischen Reizen dem Automaten kaum nachsteht. Die technischen Fehler kann man aufgrund der gelungenen Animationsphasen und Grafiken, die für eine tolle, witzige Cartoon-Atmosphäre sorgen, vernachlässigen. ESCAPE ist ein Ballerspiel mit Pfiff, ein Spiel für Actionfans, die Abwechslung, Spaß und Spannung suchen. Was will man mehr?

Michael Suck

Grafik	**10**
Sound	**7**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**





Schalter gefunden wird. Wenn trotz allem noch etwas Zeit bleibt, sollten alle Schränke und andere Gegenstände, die scheinbar nur dekorativ herumstehen, zerstört werden, denn nur zu oft verbergen sich darin noch bessere Waffen, Energie-Tabletten oder Bomben.

All dies werdet Ihr besonders in den höheren Levels bitter nötig aufrappelt. Noch spaßiger wird's, wenn Jake und Duke auf Energiefeldern rösten, an Engpässen von Stacheln aufgespießt werden oder benommen gegen eine Wand laufen – vorausgesetzt, man findet die gemeinen Tom & Jerry Cartoons ebenfalls amüsant. Ein Schuß Ironie kann doch nicht schaden, oder?

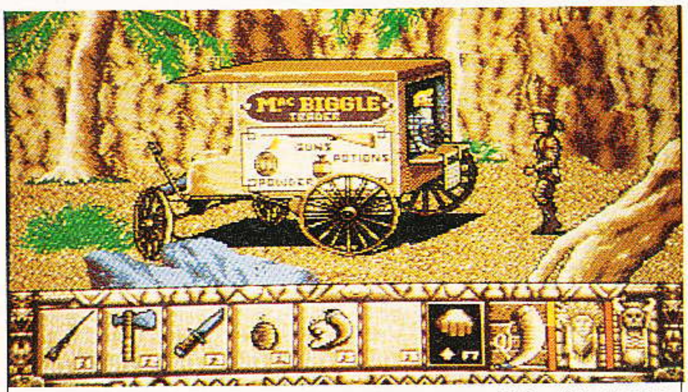
Wem die grafische Auflockegar nicht mal so schlecht für die Spielbarkeit ist. ESCAPE ist nämlich wahrlich kein einfaches Spiel, die drei Leben eines Credits sind schnell verbraucht. Abhilfe schafft hier die dankenswerte Einrichtung von 9 Credits bei Spielbeginn sowie die Zwei-Spieler-Option, die dem Game viel von seiner Härte nimmt. Begleitet wird ESCAPE natürlich noch von FX



THE LONE RANGER

ODER: wo ist bloß mein Pferd?

Programm: Colorado, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Silmarils, **Muster von:** Palace, London, England.



Fotos (2): Amiga

Das waren noch Zeiten, damals achtzehnachtzig im wilden Westen! Die Luft war sauber (obwohl auch bleihaltig, allerdings auf eine andere Art und Weise), das Wasser klar und die Leute genauso fies wie heute. Es gab noch jede Menge Platz und unberührte Natur für einsame Trapper, wie unseren Helden in dem französischen Game **COLORADO** von **SILMARILS/PALACE,** der auf seinem Weg zu neuen Jagdgründen einen alten Indianer aus den Händen von feindlichen Rothäuten befreit und damit unversehens in ein Adventure schliddert. Der alte Häuptling, der angesichts der Aufdringlichkeit seiner Landsleute schon ziemlich hinüber ist, gibt unserem Trapper mit letzter Kraft eine Landkarte, auf der die geheime Goldmine seines Stammes eingezeichnet ist. Klare Sache, daß das Bleichgesicht sofort gierig wird und sich auf den Weg macht, das Gold zu finden. Da steht er nun, das Trapper-Sprite, und wartet geduldig auf einen Joystick-Impuls (Zeitlimits gab's damals zum Glück noch nicht). Soll er nun in das Kanu einsteigen, das neben ihm im Wasser schaukelt, oder besser den Pfad betreten, der in den Wald führt? Hier muß schon die erste wichtige Entscheidung getroffen werden, denn das Spiel kann nur in einer bestimmten Reihenfolge gelöst werden. Da wir von der Redaktion aber nachts schon lange nicht mehr auf den Bäumen schlafen, haben wir uns bei den fachkundigen Frankees (Frenchies plus Yankees = Frankees) angeläutet, damit sich Lederstrumpf nicht umsonst die Brandsohlen durchläuft.

Der Hero macht sich also auf den Weg in den Wald, wobei er auf seine Füße angewiesen ist, denn ein Horse steht ihm nicht zur Verfügung und Vau-Achts wurden erst einige Jahrzehnte später erfunden.

Im nächsten Bild wartet schon eine skalpgierige Rothaut auf ihn, die aber dank Betty, dem Vorderladergewehr, kurz und schmerzlos in die ewigen Jagdgründe geschickt wird. Die Waffe wird mit F1 aufgerufen und mit 'Joystick diagonal nach oben entgegen der Blickrichtung des Trappers plus Feuerknopf' geladen. Warum allerdings sterbende Indianer mit einem Knall explodieren, bleibt wohl auf ewig das Geheimnis der Frankees.

Dann wird schon wieder eine Entscheidung verlangt: den Weg weitergehen oder den anderen Weg nach links nehmen?. O.k., auch hier wollen wir noch einmal des Elends gedenken und den Ulli aus dem Sack lassen – der linke Weg ist der richtige!

Im folgenden Bild muß das Bleichgesicht sofort in die Nische nach rechts gehen und hinter den Bäumen bis zu dem Bogenschützen vorgehen. Dann ein blitzschneller Ausfallschritt nach links, mit nachfolgendem tödlichem Axthieb (F2), und schon isser hin, der Heide. Nach dem Pflitzebogen folgt ein axtschwingender Krieger, der etwas zäher als seine Vorgänger ist. Einem richtigen Country-Boy kostet aber auch das nur ein müdes Lächeln. Einige harte Hiebe mit der Axt lassen den Sohn eines Kojoten abtreten. Dabei verliert er seinen Halsschmuck, der zusammen mit dem Fell im linken Bildteil aufgesammelt werden sollte (Joystick diagonal nach unten plus Fire Button). Die im Laufe der Geschichte gesammelten Gegenstände können in 'Mac Biggles fahrendem Kramladen' gegen Schießpulver, Energie etc. eingetauscht werden. Wo Ihr Mac Biggle findet, müßt Ihr schon selber 'rausfinden!

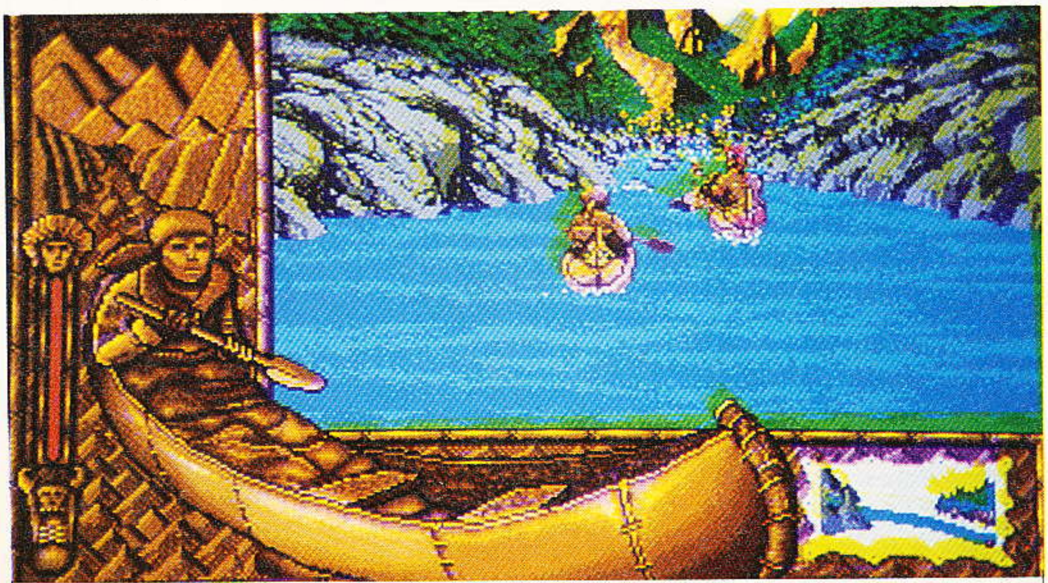
Der nächste Schritt führt in die Berge, wo einige Goldnuggets herumliegen und der erste Save-Punkt liegt. Der Spielstand wird nämlich an gewissen Orten im Spiel automatisch gesaved.

So, genug der Tips. Bin ja schließlich nicht Euer Rätselknacker. Wie hart es ist, in der Wildnis den Durchblick zu behalten, sollt Ihr am eigenem Leib erfahren. Außerdem brauchen wir unsere Erfahrungen noch für die Kopfnuß, denn auch diese Seiten wollen gefüllt werden.

COLORADO ist alles in allem ein mittelprächtiges Action-Adventure, das im Aufbau und der Handhabung an Spiele wie *Maya, Targhan* oder *Barbarian* erinnert. Die Grafik ist befriedigend, der Sound läßt zu wünschen übrig. Obwohl sich die Programmierer einige Gags haben einfallen lassen, will doch nicht der richtige Spielspaß aufkommen. Lange Ladezeiten nach dem Verlust des Lebens oder zwischen den einzelnen Sequenzen verstärken diesen Eindruck noch. Auf den Punkt gebracht: Für 40 Taler könnte ich es noch empfehlen, für 75 Taler nicht.

Klaus Segel

Grafik/Animation	**7**
Sound	**6**
Spielablauf	**6**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**5**



Diesmal: Cruisin' down the River mal mit Booten statt mit simplen Radschläuchen. Trotzdem war Klaus nicht sonderlich begeistert ...





1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, . . .

. . . WO IST MEINE BRAUT GEBLIEBEN

Programm: Flimbo's Quest, **System:** Amiga, C-64, **Preis:** zwischen 30 und 80 Mark, **Hersteller:** System 3, England, **Muster von:** Hersteller.

Aus dem Land der kobaldbestrahlten Gurken, Holland, stammt **SYSTEM 3's** neuestes Produkt. Mit **FLIMBO'S QUEST** versucht sich die englische Company zum erstenmal im Jump-and-Run-Bereich. Programmiert wurde es von einem holländischem Team, allen voran Laurens van der Donk. Ebenfalls von Holländern; der Sound: **MANIACS OF NOISE** legten sich mal wieder kräftig ins Zeug.
Ein kleiner Blick in die Story von FLIMBO'S QUEST verrät, daß es sich eigentlich um nichts Neues handelt: Flimbo (der Held) und seine Freundin Pearly leben glücklich und in Frieden zusammen, bis ein verrückter Professor Flimbos Freundin entführt. Er will an Ihr ein paar echt fiese Versuche (tierversuchsmäßig) durchführen. Flimbo will seine Geliebte natürlich vor dem abgerehten Professor retten. Hört sich alles recht gewöhnlich an: Doch betrachten wir uns FLIMBO'S QUEST einmal etwas näher.

Der Spieler übernimmt die Rolle des tapferen Flimbo, der versuchen muß, Pearly zu befreien. In alter *Wonderboy*-Manier muß er nun sieben aufsteigend schwieriger werdende Level überstehen. Um von einem Level ins nächste zu gelangen, muß ein Zauberspruch zusammengeschustert werden. Der Zauberspruch ist aus mehreren Teilen zusammengesetzt. Flimbo muß ihn innerhalb eines vorgegebenen Limits beim Zauberer abliefern; die verschiedenen Teile des Spruches haben die Gegner unter ihre Fittiche genommen. In der Scoreboard wird angezeigt, welches Tier den gerade aktuellen Teil des Spells versteckt hält. Dieses Tier sollte schnellstens entdeckt und anschließend abgeschossen werden. Die freigegebene Schriftrolle muß hiernach zum Zauberer gebracht werden. Im Raum des Magiers können übrigens für teures Geld Extras (Zeit, Energie, Schußkraft usw.) erstanden werden. Die Kohle hierfür lassen manche Gegner „herumliegen“, wenn sie das Allerheiligste gesegnet haben. In jedem Level sind Geheimräume zu finden, in denen Goldstücke ohne Ende 'rumliegen. Sammelt man sie Bomb-Jack-mäßig in einer bestimmten Reihenfolge ein, gibt's 'nen Extrabonus (mehr Tacken).





Nach der Beendigung aller sieben Level beginnt die toll anzusehende Endsequenz, in der – halt, halt, halt! Wir wollen Euch ja schließlich nicht alles verraten. Deshalb nun noch ein paar Worte zu der technischen Inszenierung.

Beide uns vorliegende Versionen bieten (Amiga, C-64) gut gezeichnete, comicartige Grafiken und verfügen über ein sauberes Scrolling (die zweite Ebene ruckelt ein wenig). Die Animation der einzelnen Sprites ist sehr gut gelungen, von der Form her ähneln die Sprites ihren Kumpanen aus anderen Games dieses Genres. Soundmäßig trumpfte besonders die 64er-Fassung auf, während der Amiga-Sound nicht so gut klingt. Da sollten sich die Jungs von MANIACS OF NOISE nächstesmal mehr bemühen. Alles in allem ist FLIMBO'S QUEST ein gelungener Cocktail aus diversen anderen Jump-and-Runs, den man sich einmal ansehen sollte. Es lohnt sich.

Top/M.Schmidt

	Amiga/C-64
Grafik	9 / 9
Sound	7 / 9
Spielablauf	9 / 9
Motivation	9 / 9
Preis/Leistung	9 / 9

Programm: Magic 4, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** EAS/Procovision, Herne, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

CHAOTISCH HOCH 4

Die Idee ist im Grunde genommen gar nicht mal so schlecht: Vier Spiele aus vier verschiedenen Genres. Das Ganze in einen Karton gesteckt und zum Preis von einem Durchschnittsprogramm an den Mann gebracht. Zugegeben, es ist keine besonders neue Idee, aber trotzdem gut. Noch besser wäre es natürlich gewesen wenn man in dem Pack, das sich **Magic 4** nennt und aus dem Hause **EAS/PROCOVISION** stammt, auch vier besonders gute Games untergebracht hätte. Aber nein, man muß ja drei Stück raussuchen, die nur mäßig sind und dann noch einen ASM-Hit dazu pakken – fertig ist die Kompilation. Über sowas könnte ich mich echt stundenlang aufregen, aber was hilft's? Nun gut, MAGIC 4 enthält folgende Games: Roll-Out, Ringside, Zero Gravity und S.T.A.G.

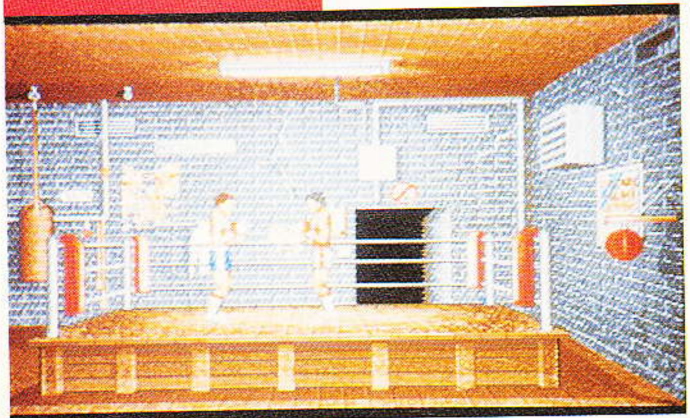
Am besten, ich fange mal mit dem an, was mir am wenigsten gefallen hat. S.T.A.G. ist unter der Rubrik Action-Strategie einzuordnen. Als Führer eines Raumschiffes muß man zu verschiedenen Planeten fliegen und mit den dort ansässigen Händlern Geschäfte machen. Natürlich müssen die Deals gut durchdacht sein, denn Sinn und Zweck des Ganzen ist es, einen möglichst hohen Status zu erreichen.

Ein Menü ermöglicht es dem Spieler, allerlei Sachen auszuwählen. So kann beispielsweise ge- und verkauft oder der eigene Warenbestand kontrolliert werden. In der „Map" kann nachgeschaut werden, zu welchem der umliegenden Planeten man fliegen möchte. Der entsprechende Planet wird mit der Maus angeklickt; dann nochmals den linken Mausknopf drücken, und man ist wieder im Menü. Dort muß nun „Flight" angewählt werden, und schon geht's ab durch ferne Galaxien. So toll ist das allerdings gar nicht, durch den Weltraum zu schippern. Auf dem mittleren Bildausschnitt des Screens erscheinen auf schwarzem Untergrund aufeinanderfolgend Rechtecke. Nun muß man versuchen, sich per Maussteuerung immer in der Mitte dieser Kästen zu halten. Kommt es anders, als man sich das vorstellt, gibt's 'n Crash, und eine Nachricht erscheint auf dem Bildschirm. Dieser besagten Nachricht ist zu entnehmen, daß Raumschiff und Besatzung im Eimer sind und nun doch wieder mal von vorn angefangen werden muß.

Wurde die Strecke jedoch ohne schwerwiegende Schäden überstanden, können mit den Fremdlingen Geschäfte gemacht werden. So geht das halt weiter ohne Ende: Flug, Deal, Flug, Deal...

Landen wir aber mal wieder auf dem Boden der Tatsachen und begeben uns von der unendlichen Weite des Alls – sportliche Absichten hegend – in den Ring, um unsere Nase auf die Größe von zweien bringen zu lassen. Gleichgültig, ob nun zuerst die Nase schwillt oder ob man vorher schon selbige voll hat – RINGSIDE macht einfach keinen Spaß. Das Boxspektakel, seinerzeit als Superspiel apostrophiert und entsprechend beworben, stellt sich bei näherem Hinsehen als ein Programm heraus, das außer Flopqualitäten nicht viel zu bieten hat. Vor dem Kampf müssen die Kontrahenten ausgewählt und der eigene Fighter auf die Ringschlacht vorbereitet werden. Hat man diese Prozedur überstanden, so wird es ernst – und bitter. Nun nämlich sieht man die beiden Kämpfer im Ring wieder und muß beobachten, wie schlecht die Boxer animiert sind. Eckig und kantig sind ihre Bewegungen, die Schläge kommen viel zu langsam, kurz und gut: Die Bewegungsabläufe haben mit der Realität nicht viel zu tun. Überflüssig zu sagen, daß man gerade von einem Boxspiel flüssige Animation und gute Grafik erwartet, wenn das Game Spaß machen soll. RINGSIDE kann beides in keinster Weise erfüllen. Grund genug also, über dieses Machwerk kein weiteres Wort zu verlieren und uns sofort dem nächsten Viertel der MAGIC 4 zuzuwenden: ZERO GRAVITY.

Nochmal Sport, aber diesmal ein Volltreffer. „Voll treffen" muß man auch bei diesem Game, sonst ist man wortwörtlich der Loser. Das muß man sich auch nach jedem verlorenen Game vom Compi anhören. Anfangs war es schon meist so, daß (natürlich) mein elektronischer Freund gewonnen hat. Doch: Nur Übung macht den Meister. ZERO GRAVITY ist eine Art von Squash mit sehr futuristischer Gestaltung. Man kann die Halle von vorn und hinten sehen – und dann noch in 3-D, hervorragend! Decke, Boden und Wände können als Bande verwendet werden.



Die Wände allerdings sind mit Vorsicht zu genießen. Denn hier gibt es an jeder der beiden Wände Leuchttafeln, die Raumhöhe haben. Wenn der Ball auf eine der Tafeln trifft, hat das immer eine Bedeutung. Der Spieler hat durch die Berührung entweder Vor- oder Nachteile. Es kann Punktabzug oder Punktgewinn bedeuten. Vielleicht heißt es aber auch, daß nun ein Ball mehr zur Verfügung steht. Diese bebilderten Wände geben dem ganzen Game noch einen Kick. Es ist nicht das übliche Tennisgeschnösel, sondern etwas ganz Besonderes. Animation und Steuerung funktionieren ausgezeichnet, und auch der Sound trägt einen großen Teil zum Vergnügen bei. Lustig war's eigentlich auch bei ROLL-OUT, zumindest anfangs. Wer kennt ihn eigentlich nicht, den guten alten Pac-Man. Aber ob's nicht doch langsam ein bißchen langweilig wird? Langweilig oder nicht, das Game war im Pack, und als solches wird es jetzt auch behandelt. Testphase Nr. 1: Witzig – Smilies müssen von einem grünen Viech mit heraushängender Zunge in eine Art Fahrstuhltür geschoben werden. Ja, ja, selbstverständlich sind auch Monster dabei, die das grüne Etwas mausetot machen – falls sie es erwischen. Grinsende Smilies, bunte Monster und Blümchen. Das Ganze noch mit dem üblichen Sound garniert – ein Universalgame.

Testphase Nr. 2: Langeweile macht sich langsam – aber sicher – breit. Irgendwie passiert nichts Aufregendes mehr, aber immer noch ist die Motivation vorhanden, das Game noch ein bißchen weiter zu spielen.

Testphase Nr. 3: Ich bin mit einem Krampf in meiner Hand eingeschlafen.

So, meine Lieben, dann wären wir schon wieder mal am Ende angelangt – fast. Jetzt kommt noch die Zusammenfassung am Schluß. Oder – nee, ich hab's mir doch wieder anders überlegt, heute gibt's einfach keine abschließenden Bemerkungen. Ende, aus, Schluß. Und tschüß!!!

Sandra Alter

Gesamtnote **4**

BREAKOUT X AUF ANDERE ART

Programm: Lords of War, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Digital Concepts, USA, **Muster von:** Gainstar Software, England.

Eine gelungene Variation des altbekannten *Breakout*-Themas hat **DIGITAL CONCEPTS** mit **LORDS OF WAR** auf die Beine gestellt. In dem Spiel, das vom Namen her eher an wenig actiongeladene Strategiesoftware erinnert, sollen Freunde von *Arkanoid* & Konsorten jedenfalls voll auf ihre Kosten kommen, darf man den hochtrabenden Worten des Programmcovers Glauben schenken.

Im Gegensatz zu den alten BREAKOUT-Spielchen, in denen es salopp gesagt nur darum ging, mittels Schläger und Ball eine Mauer abzuräumen, erwartet den Spieler bei LORDS OF WAR ein „völlig" neuer Bildschirmaufbau, sprich: Spielablauf. Schließlich stehen diesmal regelrechte Schlösser zum Abschuß frei, die jeweils eine der vier Screenecken einnehmen. Ansonsten ist aber eigentlich alles beim alten geblieben. So macht wieder einmal ein wild herumspringender Ball die ganze Gegend unsicher, indem er bei jeder Kollision mit einer der vier Burgen ein Stück Mauer aus deren Bollwerk herausbrechen läßt. Glücklicherweise haben die Designer dieses Games noch einen kleinen Schutz in Form von Schildern miteingebaut, die „zu Füßen" der vier Burgen postiert wurden. Das Ziel dieses Spieles besteht nun darin, die gegnerischen Herrensitze mit jener Springmurmel zu attackieren, mit dem Zwecke, ein „kleines" Löchlein in die Mauer zu reißen. Nur so nämlich kann besagter Ball auch noch in die Innereien eines Schlosses eindringen, um diesem nun endgültig den Todesstoß zu versetzen.

Bis zu zwei Spieler können sich an den „mittelalterlichen" Streitereien beteiligen, die insgesamt 20 Levels andauern werden. Selbstverständlich übernimmt Genosse Computer die Parts der noch verbliebenen Burgherren, so daß also immer ein BREAKOUT-Vergnügen zu viert bevorsteht. Sinnvoller wäre es aber mit Sicherheit gewesen, noch eine Vier-Player-Option mittels Joystickadapter zu implementieren, was wesentlich mehr Spielspaß mit sich gebracht hätte. Nichtsdestotrotz wartet am Ende dieser Fehde gewissermaßen als krönender Abschluß ein feuriger Drache, den es in einem Duell mit dem Bällchen zu eliminieren gilt. Anfangsschwierigkeiten mit dem Handling des Schildes (Schläger) dürfte es wohl keine geben, denn der Spieler wird sich ohne Zweifel schnell mit der einfach gehaltenen Steuerung anfreunden.

Neben den Manövrierbewegungen (links bzw. rechts) könnt Ihr die herumsurrende Kugel per Feuerknopf mit Eurem Schild auffangen, um sie dann zu einem späteren Zeitpunkt mit anderer Richtung auf Eure Gegner abzufeuern.

Etwas Spielwitz ist aber schon vonnöten, wollt Ihr innerhalb des Zeitlimits eine der gegnerischen Burgen zerstören. Zwar könnt Ihr Euch, falls Ihr alleine an den Start geht, zumeist der Schützenhilfe der beiden anderen computerisierten Burgherren sicher sein, doch erweist sich deren Taktiererei oft nur als bloßes Zeitspiel. Nach Ablauf des Zeitlimits geht's dann allerdings so richtig zur Sache. Zum einen wird die Murmel verflixt schnell, zum anderen läßt sich dieses verfluchte Etwas nur noch äußerst schwer kontrollieren, so daß Volltreffer im Burggemäuer keine Seltenheit sind. Wesentlich bessere Karten habt Ihr dagegen im Spiel zu zweit. Hier zeigt es sich, wie gut Ihr Euch die Pixel-Kugel zuschieben könnt, um sie anschließend blitzschnell in des Gegners Behausung zu versenken.

Der eigentliche Clou von LORDS OF WAR liegt jedoch in den Zaubersprüchen, die Ihr mit entsprechender Zauberkraft in jeder Spielsituation auf den Gegner „loslassen" könnt.



Wir schlagen jetzt das Mäuerchen ein!

Von der einfachen Geschwindigkeitssteigerung des Balles über die zeitweise Lähmung eines der gegnerischen Schilde reicht die Palette der zwölf Spells bis hin zur völligen Zerstörung einer Burg. Zum Glück steigt die Zauberkraft nur allmählich an, wodurch magische Transaktionen keinesfalls Überhand nehmen. Etwas enttäuscht war ich über die schlappen Anforderungen, die den Spieler in LORDS OF WAR erwarten. So unterscheiden sich die einzelnen Levels zumeist nur durch verschiedene Hindernisse zwischen den Burgen. Im ersten Anlauf stürmte ich daher quasi ohne Gegenwehr bis in Runde 10 vor, was man bei meinem „Talent" als schlichtweg traurig, weil zu einfach, bezeichnen muß.

In grafischen Belangen fiel LORDS OF CHAOS recht gut aus. Zwar besteht die einzige grafische Abwechslung in den 20 Levels lediglich in der Gestaltung des Untergrundes, doch haben die Macher dieses Spieles insbesondere bei den zahlreichen Zwischengrafiken ihr Können (zumindest ansatzweise) unter Beweis gestellt.

Mit dem Prädikat „99 Prozent ruckelfrei" darf sich zu guter Letzt noch das Scrolling schmücken. Die Digi-Sounds und Effekte sind dagegen etwas spärlich. Sei's drum, LORDS OF WAR ist dennoch ein ordentlich aufgemachtes Actionspiel, das an die uralte BREAKOUT-Saga gewitzt anknüpft. Trotz alledem könnte schon innerhalb kurzer Zeit die anfangs recht hohe Spielfreude flöten gehen.

Torsten Blum

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	6

JETZT FAHR'N WIR MAL DIE OMA UM ...

Programm: Skidz, **System:** Amiga (getestet), C-64, **Preis:** Amiga: ca. 75 Mark, C-64: ca. 45 Mark, **Hersteller:** Gremlin, Sheffield, England, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Das neue Game **SKIDZ** aus dem Sofwarehaus **GREMLIN** kann man vom Thema her eigentlich nur als sehr lobenswert bezeichnen. Diesmal geht es nämlich darum, so umweltbewußt wie möglich zu sein. Der Sinn des Spiels ist es, möglichst viel Müll in Parks, Straßen, am Hafen aufzusammeln. Das Ganze wird bewerkstelligt, indem man wahlweise mit dem BIX-Rad oder einem Skateboard durch die Straßen düst und einfach über den Müll drüberfährt. Das Bike oder Board fährt, wenn man den Joystick



mehrmals schnell in die gewünschte Richtung bewegt. So heizt man über ein Stück Papier oder eine Kippe oder Schokoladenreste oder Flaschen oder Obstreste oder Plastiktüten oder alte Zeitungen oder, oder, oder (ganz schön dreckig, he?). Naja, jedenfalls wenn man den eben aufgezählten Abfall überrollt, hat man ihn damit schon fast beseitigt. Es muß dann nur noch irgendeine Mülltonne oder ein Papierkorb angefahren werden, wo man das ganze Zeug wieder loswerden kann.
Es kann allerdings immer nur eine bestimmte Menge Müll aufgenommen werden. Insgesamt müssen 100 Prozent Abfall beseitigt werden. Na, wenn schon, denn schon!
Zwischendurch liegen auch mal Wecker auf der Straße rum. Die müssen unbedingt (!) aufgesammelt werden, weil diese das Zeitlimit wieder auffrischen. Was allerdings das Beste ist: es liegt auch Kohle auf der Straße. Die nimmt man selbstverständlich auch mit. Erstens kann man sowas immer gebrauchen (meine Konto-Nummer: 51X4734, Bankleitzahl: 920 000 12) und zweitens können dafür Ersatzteile erstanden werden.
Die Straßen, die durchfahren werden, sind nämlich nicht ganz ungefährlich! Da gibt es doch tatsächlich so rücksichtslose Bauarbeiter, die ohne jegliche Vorwarnung Kanaldeckel hochheben! Aber nicht nur Kanalarbeiter sind gefährlich, sondern auch Hunde, Tauben (die kann man aber einfach überfahren, he he he), alte Omas oder Hasen. Jedesmal, wenn man mit einem der eben aufgezählten Dinge zusammenstößt, kostet das natürlich Zeit. Zeit ist Geld, oder in diesem Falle Müll, folgedessen muß man sich beeilen.
Übrigens sind auch überall Bordsteine, Holzstücke und Ähnliches im Weg. Da kann es natürlich leicht passieren, daß es mal crashed. Besonders oft passiert das, wenn man im Skateboardfahren noch nicht ganz so versiert ist – so wie ich. War nicht leicht! Aber jetzt kann ich's! Wer allerdings in anderen Dingen nicht ganz so versiert war, das sind die Leute, die dieses Game programmiert haben. Die Bilder scrollen nämlich nicht so, wie sie es vielleicht sollten. Außerdem kommt es ab und zu vor, daß sich gar nichts mehr bewegt. Es kann natürlich sein, daß das nur auf meiner Diskette so war, aber es hat mich eben tierisch genervt! Von den Zeichnungen her sind die Bilder aber wirklich ganz gut gelungen. Da stehen beispielsweise schicke Autos am Straßenrand, und auch das Grünzeug wurde bei einem so umweltbewußten Game natürlich nicht vergessen. Der Sound ist zwar digitalisiert, aber es kommt nichts rüber. Die FX klingen alle blecheimermäßig. Das einzige, was mir daran gefallen hat: Wenn man am Hafen ins Wasser fällt, macht's „Platsch". Die Musi ist zwar nicht gerade überragend, aber sie läuft auch während des Spiels. Im Großen und Ganzen gesehen ist dieses Game zwar durchaus annehmbar, wird aber schnell langweilig. Für die umweltbewußten Biker und Skater unter Euch könnte es aber interessant sein. *Sandra Alter*

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	6

WILLY IST ZURÜCK

Programm: Manic Miner, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 40 Mark, **Hersteller:** Software Projects, Liverpool, **Muster von:** [7] / [15] / [21].

Es scheint momentan „In" zu sein, Neuauflagen von älteren Erfolgstiteln zu produzieren. So geschehen bei *Space Invaders* auf der PC-Engine, und nun auch bei **MANIC MINER** auf dem Amiga. **SOFTWARE PROJECTS** setzte den Uralt-Titel MANIC MINER für den großen Commodore um. 1983 erschien das „Original" für Speccy, C-64 und Kollegen. Hauptdarsteller des Bildschirmdramas ist Untertage-Arbeiter Willy, seines Zeichens einer der fleißigsten Vertreteter dieser Berufsparte. Während seiner Arbeit in einer alten Mine entdeckte er einen versteckten Minen-Schacht. Von Natur aus neugierig, begab er sich sofort in den Schacht, um womöglich alte Schätze ausfindig zu machen. Was er dort entdeckte, war aber mehr als nur ein Schatz. Arbeitsroboter, die in vielen, vielen Jahren riesige Vorräte von Edelmetallen abgabaut haben, wuselten in den Schächten herum. Sie wurden von einer Zivilisation geschaffen, die lange vor unserer Zeit lebte, sich aber durch Kriege und Umweltverschmutzung selbst vernichtete. Ürbig blieben diese Roboter, die seit Jahren eifrig ihrer Arbeit nachgehen.
Willy muß sich in gewohnter Jump-and-Run-Form durch die einzelnen Räume schlagen und die dort herumliegenden Schlüssel einsammeln, um die Tür zum jeweils nächsten Raum zu öffnen. Bei der Berührung mit den Robotern und anderen Hindernissen (Spinnen, Schleim, Giftpflanzen) verliert Willy aber eines seiner drei Bildschirmleben. Ein begrenzter Sauerstoffvorrat zwingt den fleißigen Arbeiter, einen „flotten Schritt" hinzulegen. Ohne Luft atmet's sich nämlich bekanntlich etwas „ungewohnt".

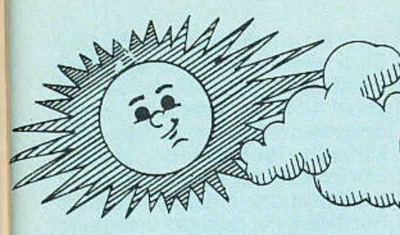


Er ist wieder da, der Manic Miner – wenn auch etwas abgeschlafft.

MANIC MINER erschien 1983 erstmals für die Homecomputer (Speccy, C-64, XL) und basiert eigentlich auf eine sehr einfache Spielidee, mit der man heute kaum imponieren kann. Mehr als Schlüssel sammeln, sich vor Hindernissen in acht nehmen, Ausgänge erreichen usw. muß man nämlich nicht. 1983 hat sich MANIC MINER sicherlich verkauft, ob es aber 1990 wieder der Fall sein wird, soll hiermit infragegestellt werden. Da helfen auch keine zusätzlichen Gags, wie sie die Amiga-Fassung bietet. Auf der Disk befinden sich nämlich zwei Spiele: Eine 1:1-Umsetzung der 83er Spectrum-Fassung und die 90er-Version mit gleichem Levelaufbau, Amiga-Grafiken und Softscrolling.

Aber der 83er-Willy gefällt mir persönlich besser. Ein netter Gag. Aber 40 DM für'nen Gag ausgeben? *top*

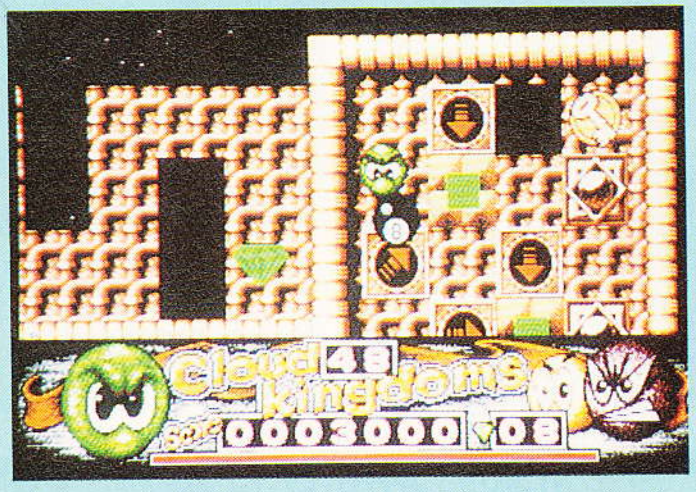
	83er / 90er
Grafik	1 / 7
Sound	1 / 2
Spielablauf	6 / 5
Motivation	6 / 4
Preis/Leistung	4



Über den Wolken ...

Programm: Cloud Kingdoms, **System:** Atari ST (nur Farbe), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Millenium, England, **Muster von:** Logotron.

Zum ersten Mal tritt der englische Hersteller **LOGOTRON** unter dem Namen **MILLENIUM** in Erscheinung, ein Label, das hoffentlich an „alte" Traditionen anknüpfen wird. Den Einstand macht **CLOUD KINGDOMS**, ein Spiel, das in das allseits beliebte Genre der Geschicklichkeitsspiele fällt. Nicht verschweigen sollte ich aber die Tatsache, daß uns dieses Actionspiel lediglich in einer Vorabversion zum Test vorlag, wodurch es in Sachen CLOUD KINGDOMS eigentlich nur zu einem Blickpunkt hätte reichen sollen. Allerdings machte dieses Game einen derart ausgereiften, sprich „99 prozentigen" Eindruck, daß es gegenüber dem Endprodukt wohl kaum noch Unterschiede geben dürfte. Selbstverständlich werden wir aber bei erheblichen Veränderungen in der endgültigen Fassung erneut aktiv.
Vom Spielablauf her gleicht CLOUD KINGDOMS einem kleinen Potpourri aus alten „Lauf-Hüpf-Spring"-Klassikern und Geschicklichkeitsspielen wie *BOULDER DASH* oder *PROSPECTOR* , in denen also eher Taktik angesagt ist. Die Macher dieses Spieles verstanden es recht „geschickt", die packenden Elemente einiger bekannter Games zu einem eigenen Werk zu komponieren. Ganz gleich, ob Ihr nun MILLENIUM des „Abkupfertums" bezichtigen wollt oder nicht, in jedem Falle erwartet Euch mit CLOUD KINGDOMS ein verdammt hartes Spielchen, an dem sich mancher die Zähne ausbeißen wird. Alles in allem 32 Levels (vielleicht kommen noch einige dazu) werden dem Spieler in diesem Game geboten. In jedem Level gilt es nun, eine bestimmte Anzahl von Diamanten innerhalb eines Zeitlimits zu bergen, wollt Ihr die nächste Runde erreichen.
Selbstverständlich gehören auch „einige" Spielelemente zum Repertoire von CLOUD KINGDOMS, die erst für die rechte Spannung während des Spieles sorgen. Als besonders



penetrant und energieraubend erweist sich in diesem Zusammenhang eine ganze Heerschaar an Schwarzen Achten, finden sich diese unangenehmen Zeitgenossen doch in nahezu jedem Level wieder. Ansonsten wird der Spieler bei CLOUD KINGDOMS allerdings nur noch auf feste Hindernisse stoßen, was aber keinesfalls bedeuten soll, daß dieses „starre Bauwerk" nicht auch so seine Tücken hätte. Wie der Name des Spieles vielleicht schon erahnen läßt, schweben Eure „Tummelwiesen" (Kingdoms) weit ab über den Wolken (Cloud), so daß es sich auch dringendst empfiehlt, die eigene Spielmurmel stets auf festem Terrain zu bewegen. Andernfalls geht's steil nach unten.

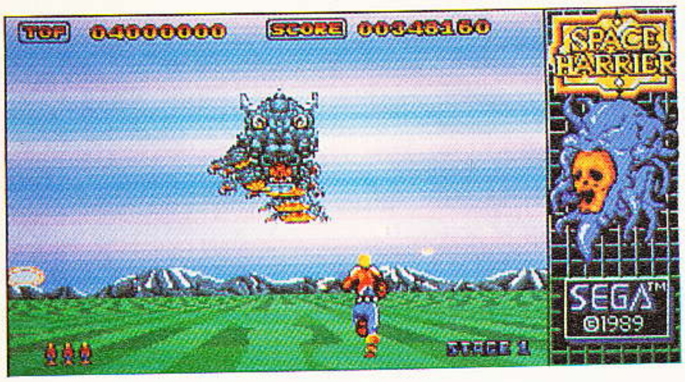
Beim Aufbau der einzelnen Levels scheinen sich die Macher dieses Actiongames von ihrer fiesen Ader geleitet zu lassen haben, wie sonst ließen sich die unzähligen kleinen und großen Hinterhältigkeiten erklären. Neben (un-)überwindlichen Barrieren dürft Ihr Euch vor allem auf verschlossene Türen freuen, deren Schlüssel an den entferntesten Ecken liegen.
Aber auch die vielen „Schlaglöcher" bieten so ihre Reize, insbesondere wenn Ihr sie der Reihe nach überspringen müßt, um einen dringend benötigten Gegenstand zu ergattern. Regelrecht mörderisch erweisen sich dagegen Falltüren, aus denen es wirklich kein Entrinnen mehr gibt. Des weiteren stößt der Spieler auf eine Reihe bekannter Elemente, wie unter anderem auf Richtungspfeile (tückisch) oder auf großflächige Säurelachen, die ständig an der Energie unseres ballförmigen Helden knabbern (deswegen am besten springend überqueren).
Glücklicherweise liegen in den einzelnen Levels zahlreiche „Pick-ups" verstreut herum, die Eurem rollenden Gefährt für einige Sekunden spezielle Fähigkeiten verleihen. Allerdings könnt Ihr in solchen Momenten keinesfalls eine ruhige Kugel schieben, denn jene Specials sind zum Lösen eines Levels zumeist unerläßlich. Aufgrund der unterschiedlichen Gestaltung der Levels, die sich durch die zahllosen Spielelemente ja förmlich anbietet, hält die Motivation auf lange Zeit an. Während nämlich in einigen „Kingdoms„ lediglich Geschwindigkeit (z.B. nette Verfolgungsjagden durch besagte Billardkugeln) angesagt ist, erweisen sich wiederum andere Spielstufen als das reinste Labyrinth. Als dritte Komponente spielt die Geschicklichkeit eine nicht zu unterschätzende Rolle, denn aus vielen Levels werden wirklich nur die wahren Joystikkartisten als Sieger hervorgehen, so hinterhältig wurden die Parcours angelegt.
Im Gegensatz zum brillianten Spielablauf wußten Grafik und Sound leider nicht so recht zu überzeugen. Bei den Zeichnungen der einzelnen Spielelemente haben die Programmierer von CLOUD KINGDOMS zwar teilweise keinerlei Kosten und Mühen gescheut, doch besitzt die Grafik meines Erachtens keine Chance, aus dem tristen Mittelfeld zu den ersten Plätzen vorzustoßen. Zum Glück blieb uns mit dem Scrolling die in diesem Genre oft übliche Ruckel-Katastrophe erspart. Nett geriet dagegen die Animation der (leider wenigen) Sprites. Über die musikalische Untermalung von CLOUD KINGDOMS sollte ich lieber Stillschweigen bewahren, denn in unser Vorabversion gab's noch äußerst wenig zu hören. Die Steuerung geht übrigends voll in Ordnung.

Nichtsdestotrotz verbirgt sich hinter CLOUD KINGDOMS von MILLENIUM ein durchaus akzeptables Geschicklichkeitsspiel, dessen Schwerpunkte wohl eher im spielerischen Bereich liegen. Hoffentlich wird's in der Endfassung noch einen Tick besser. *Torsten Blum*



Vorabversion	
Grafik	**6**
Sound	**5**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**7**

DÉJÀ VU &



Programm: Space Harrier, **System:** Amiga, PC (CGA, EGA, 640 KB, mid. 8 MHz) getestet, Atari ST, C-64, Amstrad, Spectrum, BBC, **Preis:** ca. 75 DM für 16-Bit, ca. 45 DM für 8-Bit-Disk., ca. 35 DM für 8-Bit-Kass., **Hersteller:** Elite Systems/Sega, **Muster von:** Elite, England.

Ein erster Blick auf die Verpackung erzeugt unwillkürlich leichtes Stirnrunzeln: Wie denn? Was denn? Schon wieder **SPACE HARRIER**? Und auch beim zweiten Blick ist das Stirnrunzeln nicht wegzukriegen: Da ist in der Anleitung wieder die Rede von einem alten Weltraum-Haudegen, der einen besetzten Planeten im Alleingang befreien muß, da gibt es wieder die 3D-Levels usw usw. Was also, bitte schön, ist eigentlich *neu* an diesem SPACE HARRIER? Ist es vielleicht sogar schon SPACE HARRIER III? Sind wir schon wiedervereinigt? Ist schon Feierabend? Da die beiden letzten Fragen nicht zufriedenstellend zu klären sind, bleibt nur der dritte Blick auf dieses ominöse Spiel. Und siehe da, des Rätsels Lösung ist auf einem gelben Streifen auf der Verpackung nachzulesen: Es ist das *alte* Space Harrier, aber dieses Mal mit allen 20 Levels des Automatenspiels! Welch eine Idee! Man nehme die alten Routinen der ersten Umsetzung, lasse ein paar neue Grafiken zeichnen, und schon haben wir ein neues Spiel!
Die Rechnung wird jedoch nicht aufgehen, denn **ELITE** hat nur die grafische Aufmachung und Levelaufteilung dem Automaten angepaßt – nicht aber die Technik. Da werden zwar ganz dreist mindestens 8 MHz Prozessorgeschwindigkeit gefordert, doch was sich dann auf dem Screen tut, würde selbst meinem 4.77 MHz Loser-PC zur Ehre gereichen. Zwar wird zumindest die EGA-Karte unterstützt – aber ebenfalls nicht ausgenutzt. Es mag ja sein, daß schnelle Routinen bei einem 3D-Spiel nicht so einfach sind, doch mit der entsprechenden Hardware ist einiges möglich, zumal alle 20 Levels vom Ablauf her identisch sind. Der Space Harrier kann halt frei auf dem Screen bewegt werden und muß alles abballern, was da so näher kommt. Gefragt ist also ein guter Zoomeffekt, ein bissel Scrolling und vielleicht noch Colourcycling. Heraus kam jedoch eine furchterregende Ruckelanimation, die in dieser Qualität seinesgleichen sucht.

T.S. Datensysteme-Vertriebsgesellschaft mbH

» C-64 «

100% Dynamit......C39.90 D49.90
3D Pool......C29.90 D39.90
Action Fighter......D39.90
Adress-Securer......D14.90
Amer. Civil War 1, 2 oder 3......D49.90
Arcade-Power......C29.90 D45.90
Batman The Movie......C25.90 D39.90
Battlechess......D49.90
Battles of Napoleon......D69.90
Beverly Hills Cop......C29.90 D39.90
Blue Angel......C29.90 D39.90
B. Illgner Supersoccer......C29.90 D39.90
Bushido......C29.90 D39.90
Börsenfieber......D59.90
Cabal......C29.90 D39.90
Cauldron 2......D14.95
Chambers of Shaolin......C29.90 D39.90
Chase HQ......C29.90 D35.90
10 Comp. Hits 2......D14.90
Curse o.th. Az. Bonds......D59.90
Demo Demon......D14.90
Dragon Spirit......C29.90 D39.90
Dragon Wars......D49.90
Dr. Doom's Revenge......C29.90 D39.90
Epyx Action......C39.90 D49.90
Eye of Horus......C29.90 D39.90
Fighter Bomber......C39.90 D59.90
First Strike......C29.90 D39.90
Footballman.2 Pack dt......D49.90
Footballer o.th.Y. 2......C29.90 D39.90
Footballer of the Year......D17.90
Fugger (deutsch!!!)......C29.90 D39.90
Games Graphic Designer......D19.90
Gemini Wing......D14.95
Ghostbusters 2......C29.90 D39.90
Ghouls and Ghosts......C29.90 D39.90
Giants......D45.90
Inner Space......C 9.90 D14.95
Introdesigner......D19.90
Jack Nicklaus Golf......C29.90 D49.90
Kick Off......C25.90 D29.90
Lightforce......D19.90
Mech Brigade......D89.90
Mega Pack 2......C29.90 D39.90
Neuromancer......D39.90
Newzealand Story......C29.90 D39.90
Oilimperium......D39.90
Panzerstrike......D59.90
Pictionary......D59.90
Project Firestart......D39.90
Roadwar Europe......D49.90
Rockstar Ate m.Hamster.C29.90 D39.90
Rodeo Games......C29.90 D39.90
Roller Coaster Rumbler......D14.95
Sargon 3 Chess DEUTSCH !!!......D19.90
Shinobi......C25.90 D29.90
Sim City......D59.90
Startrek......D39.90
Star Wars Trilogy......C39.90 D49.90
Stunt Car Racer......D39.90
Super Wonderboy......C29.90 D39.90
Terry's Big Adventure......C19.90 D29.90
Testdrive 2......C29.90 D49.90
Testdrive 2 Car Disk......D49.90
Testdrive 2 Cal. Chall......D29.90
Thrill Time Gold......C29.90 D39.90
Thrill Time Platinum......C39.90 D49.90
Troll......D14.95
Turbo Outrun......C29.90 D39.90
Tusker......C29.90 D39.90
Untouchables......C29.90 D39.90
Wild Streeets......D39.90
Winners......C39.90 D49.90
Zak Mc Kracken (engl.)......D29.90
Zak Mc Kracken DEUTSCH......D49.90
Zamzara DER HIT!!!......D17.90
CD Game Pack inkl. Kabel......C/D49.90

»A T A R I S T«

7 Gates of Jambala....59.90
Axel's Magic Hammer.59.90
Beach Volley......59.90
Beverly Hills Cop......79.90
Bloodwych Data Disk..39.90
Blue Angel......79.90
B. Illgner Supersoccer.79.90
Borodino......69.90
Chaos Strikes Back....79.90
Chase HQ......59.90
Corruption......29.90
Day of the Viper......79.90
Drakkhen......79.90
Eliminator......29.90
Fighter Bomber......89.90
Fighting Soccer......59.90
Footballer o. t. Year 2.59.90
Hard Driving......39.90
Hyperforce......39.90
Interphase......59.90
Jewels of Darkness.....29.90
Lightforce......79.90
Manhunter SF......79.90
Mindbender......59.90
Moonmist......29.90
Olympic Challenge......29.90
Omega......69.90
Pirates!......69.90
Populus Scenery Disk.39.90
Powerdrift......59.90
Quadralien......29.90
Rocket Ranger......39.90
Space Racer......29.90
Spellbreaker......29.90
Starblaze......59.90
Star Wars Trilogy......39.90
Stormlord......59.90
STOS Game Creator dt.119.90
Stunt Car Racer......59.90
Switch Blade......59.90
Table Tennis......59.90
Targhan......39.90
The Sentinel......29.90
The Story So Far 3.....59.90
Time......89.90
Toobin......39.90
Trinity......29.90
Turbo Outrun......59.90
Untouchables......59.90
Warp......59.90
Wizball......29.90
Zork 1 oder 2 je......29.90

R-TYPE
Der Arcade-Hit für C-64 Disk ... 14,90

TOP-Adventures für AMIGA!!

FISH Das Original von Rainbird zum Preis von ... 39.90
Shadowgate Das Adventure v. Mindscape m. SUPER-Tests 39.90
BISMARCK Original von PSS Wargames Series nur 39.90
Dark Castle Das Life- and Death Adv. mit Grafik & Sound 29.90
Armageddon Man Bestimmen Sie über die Welt im Jahr 2032, mit Weltkarte (64x41cm), Flaggen und 1a Screens ... 29.90

AKTUELLE HITS
»A M I G A«

Nordic Power FREEZER....189.90
7 Gates of Jambala......79.90
Airborne Ranger......69.90
Aquanaut......79.90
Austerlitz......79.90
Bad Company......59.90
Battle Squadron......59.90
Block Out......79.90
Bloodwych......39.90
Blue Angel......59.90
B. Illgner Supersoccer......79.90
Bozuma......59.90
Chase HQ......59.90
Darius......79.90
Dark Fusion......59.90
Day of the Viper......79.90
Drakkhen......89.90
Dr. Doom's Revenge......79.90
Dungeon Quest......79.90
P. Beardsley Eurosoccer......29.90
Extra Time......29.90
Fifth Gear......59.90
Fighter Bomber......89.90
Footb. Man. 2 Pack......49.90
Footballer o. th. Y. 2......59.90
Full Metal Planete......79.90
Future Wars......59.90
Ghouls 'n Ghosts......79.90
Hole in One Golf......79.90
Iron Lord......79.90
It Came fr. the Desert......59.90
Kampfgruppe......79.90
Krypton Egg......59.90
Limes & Napoleon......59.90
Lösung Indiana Jones......17.90
Maniac Mansion dt......79.90
Mark II......69.90
Mindbender......59.90
Minos......59.90
Omega......69.90
Ooze......79.90
Outlands......29.90
Safari Guns......59.90
Scramble Spirits......59.90
Soccer Manager 2......49.90
Space Ace......129.90
Space Harrier 2......59.90
Spherical......59.90
Star Blaze......59.90
Stargoose......29.90
Supercars......59.90
Superwonderboy......79.90
Tabletennis......59.90
Testdrive 2 Muscle Cars......39.90
The Beast......99.90
The Cycles......79.90
Total Eclipse......79.90
Turn It......49.90
TV Sports Basketball......89.90
Ultimate Darts......59.90
Untouchables......79.90
Warp......59.90
Waterloo......39.90
Wild Streets......79.90
X Copy + Hardware......59.90

INFOGRAM-ADVENTURES
Aufwendige Adventure-Games komplett in DEUTSCH!!!
VERA CRUZ der schon legendäre Klassiker!
DER FALL SYDNEY Action & Spannung!
MURDER ON THE ATLANTIC mit riesig Zubehör wie Patrone, Zeitung, Karten usw..
Jedes Adventure für C-64 Disk nur **DM 19.90**
Jedes Adventure für C-64 Cass. nur **DM 14.90**

Denisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel. 09 11 / 28 82 86

Von Zoomeffekt kann keine Rede mehr sein, eher sieht das Ganze schon so aus, als würden lediglich komplette Screens gemächlich umgeblendet. Das setzt dem Spielablauf jedoch arg zu, denn wie soll man Felsbrocken und Feinden im richtigen Augenblick ausweichen, wenn niemals genau festzustellen ist, wo und in welcher Entfernung sich was befindet? Die Treffergenauigkeit bei diesen Spielen, selbst

KALTER KAFFEE

wenn sie technisch brillant sind, war noch nie vom Feinsten, aber was sich ELITE bei dem neuen SPACE HARRIER-Aufguß geleistet hat, ist schon haarsträubend. Hinzu kommt die flackernde Animation des Heldensprites, die bei der eigentlich zu empfehlenden Maussteuerung so schlecht ist, daß das Sprite manchmal völlig verschwindet. Nicht mal beim Sound wurde moderne Technik honoriert, denn die schon üblichen Soundkarten werden nicht unterstützt, der PC piepst furchterregend herum.

Ich frage mich, was sich ELITE bei diesem Spiel gedacht hat. Technisch ist der neue SPACE HARRIER schlechter als die (guten!) 16-Bit-Fassungen von *Space Harrier II*, spielerisch ist es nahezu identisch zu *Space Harrier I*. Die ersten Levels sind nämlich – wie konnte es anders sein – natürlich identisch zur alten Fassung. Da stellt sich ebenso natürlich die Frage: Warum soll man diesen dreisten, mißratenen, völlig öden Aufguß eines alten Actionspiels kaufen? Die Antwort darauf dürftet Ihr selbst schon längst gefunden haben...

Michael Suck

Grafik	7
Sound	0
Spielablauf	2
Motivation	1
Preis/Leistung	1



Jo mei, dös kenn ma doch?



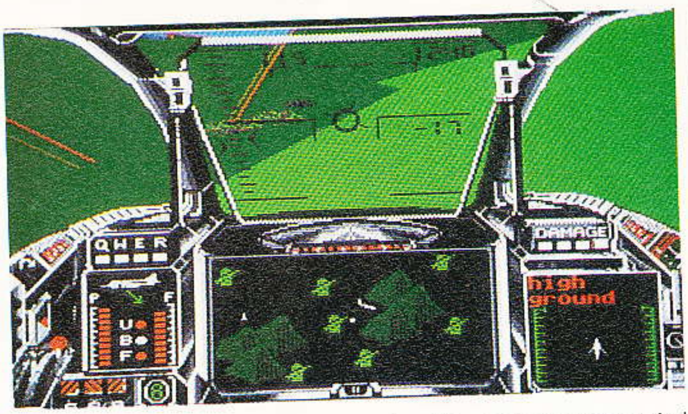


5 FLUGIS = 1 ABSTURZ

Compilation: Flight Command, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Beau-Jolly, England, **Muster von:** [7] / [15] / [21].

Die fünf Programme der Compilation **FLIGHT COMMAND** scheinen das ganze Spektrum der „computerisierten Fliegerei" zu umfassen, darf man den hochtrabenden Worten auf der Verpackung Glauben schenken. Doch bei näherem Hinsehen wird schnell deutlich, daß das Verhältnis von Action und Strategie in dieser Compilation ziemlich unausgewogen ist. So findet sich lediglich ein waschechter Flugsimulator, mit dem ich auch gleich loslegen möchte.
Nicht nur der „Senkrechtstarter" **STRIKE FORCE HARRIER** macht deutlich, wo der eigentliche Haken dieser Compilation steckt. Schon im Jahre 1986 geisterte dieser Flugsimulator nämlich in den C-64-Gefilden umher, die Amiga-Fassung ließ da auch nicht viel länger auf sich warten. So entpuppt sich das Produkt aus dem Hause **MIRRORSOFT** als ein äußerst altersschwacher „Flugi", der heutigen Maßstäben keinesfalls gerecht werden kann. In puncto grafischer Aufmachung wußte lediglich das Durchbrechen der Wolkendecke mit dem eigenen Jet zu gefallen. Ansonsten aber erwartet Euch die reinste Spargrafik. Neben einer langweiligen Gestaltung des Cockpits ist in diesem Zusammenhang vor allem die monotone Landschaft mit ihren wenigen Objekten zu nennen, wie auch das völlig mißratene Scrolling. Zu allem Übel erweist sich noch die Steuerung als äußerst träge, so daß Ihr letztendlich STRIKE FORCE HARRIER getrost vergessen könnt.
Der Veteran **SKYFOX II** zählt eher zu den actiongeladenen Spielen dieser Compilation, was aber keinesfalls bedeuten soll, daß dieses **DYNAMIX** - Spiel einen Deut besser als obiger Flugsimulator geriet. Vielmehr zeigen sich in diesem Ballergame dieselben Alterssymptome, wie sie schon bei STRIKE FORCE HARRIER zutage traten. Der Spieler darf sich also wieder auf eine völlig antiquierte Grafik freuen, die wohl keinen mehr vom Hocker reißen wird. Einzig und allein die recht hübsch gezeichneten Gegner heben sich vom sonstigen Einerlei ab. Allerdings macht die wirklich miese Animation diese lobenswerten Ansätze wiederum vollkommen zunichte. Gleiche Kritik gilt dem für heutige Verhältnisse losermäßigen Scrolling, das sich durch schöne Ruckeleinlagen hervortut. In Sachen Sound sieht es bei SKYFOX II ebenfalls nicht allzu prächtig aus, denn während des eigentlichen Spieles gibt's höchstens ein paar Soundeffekte zu hören. Selbst die Steuerung hat so ihre Tücken. Verständlicherweise leidet der Spielfluß dieses Actiongames merklich unter den Schwächen im technischen Bereich. Kurzum: SKYFOX II ist der zweite Durchhänger dieses Samples.





Ebenfalls von MIRRORSOFT stammt das Actionspiel **SKYCHASE** , das auch schon so seine Jährchen auf dem Buckel hat. Der einzige Clou dieses Spielchens liegt in der „ausgefallenen" Musi, welche nämlich der Feder Bachs entsprang (Brandenburgisches Konzert Nr. 3). Der ganze Rest von SKYCHASE stellt sich jedoch als die reinste Farce dar. Zwar können wegen des gesplitteten Screens zwei Spieler gleichzeitig agieren, doch mag wegen der verkorksten Grafik, des miesen Gameplays und der lächerlichen Steuerung einfach keine Spielfreude aufkommen. SKYCHASE ist mit Abstand der schlechteste Vertreter von FLIGHT CONTROL.
Der vierte im Bunde ist **LANCASTER** , eine sehr actiongeladene Flugzeugsimulation, die wir erst unlängst in ASM vorgestellt haben. Wie der Name dieses Games vielleicht schon erahnen läßt, dreht sich in LANCASTER alles um das gleichnamige Flugzeug, welches der RAF im Zweiten Weltkrieg gute Dienste leistete. Im Gegensatz zu den althergebrachten Simulatoren wurde bei diesem Spiel von **CRL** viel Wert auf Action gelegt. So beschränkt sich der ganze Spielverlauf eigentlich nur auf heiße Luftkämpfe mit den verhaßten Deutschen, die dem eigenen Bomber kräftig einheizen. Herausragendes Merkmal dieser auf Action getrimmten Simulation stellen ohne Zweifel die ausgefüllten Vektorgrafiken dar, mit denen Freund und Feind in Szene gesetzt wurden. Leider Gottes mangelt es LANCASTER aber gehörig an Geschwindigkeit, so daß der Spieler bei den feindlichen Angriffen fast schon in einen Dämmerschlaf verfällt. Glücklicherweise läßt das ewige Geruckel bei der Bewegung der Flugzeuge derartige „Aussetzer" seitens des Spielers gar nicht erst zu. Fazit: Bei LANCASTER handelt es sich auch nur um eine mittelprächtige Ballerei.
Der eigentliche „Star" dieser Compilation ist **ELIMINATOR** , ein ordinäres Ballerspiel, das **HEWSON** vor gut anderthalb Jahren auf den Markt brachte. In alter *Ballblazer* -Manier wirbelt Ihr in diesem Game mit Eurem Raumgleiter über Planetenoberflächen im bekannten Schachbrett-Look. Zahlreiche Aliens, die sich Eurer Bordwumme mutig in den Weg stellen, machen Euch ebenso das Leben schwer wie Feuerbarrieren, die es mittels Sprungschanzen zu meistern gilt. Die ohnehin schon hohe Spielfreude wird durch die exzellente Grafik und das akzeptable Scrolling nur noch gesteigert. Auch der Sound läßt sich hören, ganz im Gegensatz zu den anderen vier Programmen dieser Compilation.

Abschließend läßt sich sagen, daß FLIGHT CONTROL für 100 Steine viel zu wenig Qualität, wohl aber eine Reihe längst verrotteter Games beinhaltet. Glatter Griff ins Klo.

Torsten Blum

Grafik	4-8
Sound	2-8
Spielablauf	2-6
Motivation	2-7
Preis/Leistung	4

FEED back

Briefe an die Redaktion

„Etappen-Leser"

Ich kaufe „etappenweise", d.h. nicht regelmäßig die ASM und möchte hiermit über die traurige Entwicklung einer ehemals guten und informativen Zeitschrift berichten.
Die erste ASM, die jemals herauskam, habe ich selbstverständlich gelesen (Ich besaß zu dem Zeitpunkt einen C 64) und war hellauf begeistert. Endlich war da eine Sorfwarezeitschrift, die nicht sagte, spielen sei ungesund und unnötig, sondern sich damit befaßte. Damals war die ASM noch gekennzeichnet durch Neutralität, Objektivität und flüssige Texte. Doch dann fing die negative Entwicklung an. Zuerst verschwand die Rubrik „Please to meet you". Eine Seite, die auch mal vom Thema Computer abschweifte und auf andere Unterhaltungsmöglichkeiten hinwies.
Dann fiel die Schackecke weg – Dabei ist Schach das einzige Thema auf dem Computer, wo der Mensch dem Computer noch überlegen ist und es interessant war, die Spiele Computer gegen Computer zu verfolgen. Dafür kam (als Ersatz?) die „Spielhalle". Welcher Computerbesitzer oder Spielhalltengänger liest denn schon Tests über Spielhallenautomaten, bevor er in eine solche geht? Auch die Rubrik über die Spielkonsolen erübrigt sich, da kaum ein Konsolenbesitzer sich eine ASM vor einem neuen Spiel kauft.
Auch wurden die Testberichte immer länger, handeln immer weniger vom Spiel – sondern von den Testern (Ich darf aus Nr. 2, 1990 zitieren: „Ich könnte bestimmt, aber nach fünf Minuten Dr. Doom's Rev. ziehe ich mein eigenes Schicksal vor, verhindere den Start einer neuen Runde, bewahre den Amiga vor seiner Zerstörung, ergreife eine Zigarette und verurteile ihre Schadstoffe zum Verbleib in meiner Lunge. Ich entwickle die Kraft und den Charakter eines superehrlichen Redakteurs und sage:...".)
Fazit: 13 Zeilen für nichts, was den Spielverlauf auch nur annähernd erklärt. Und das waren nicht die einzigen 13 Zeilen, die verschenkt wurden, es folgen zusammengerechnet noch ungefähr 16, die über das Spiel nichts aussagen. Dazu kommt noch, daß ihr für einen solchen Flop wie Dr. Doom's Revenge früher höchstens eine Spalte mit Screenshot ausgegeben hättet und keine ganze Seite.
Was mich immer wieder wundert, ist eure neue Art, Grafiken zu bewerten. Egal, ob halbgut oder mittelschlecht, wenn's auch nur auf VGA läuft, bekommt's mindestens 8 Punkte. Ein kleiner Vergleich: SENTINEL WORLDS, ein Spiel mit der ödesten, einfarbigsten Grafik, die ich je gesehen habe auf dem C 64, bekommt bei Euch nach heutigen Maßstäben 9 Punkte – Hingegen bekommt MAZEMANIA, ein farbenfrohes Spiel mit guter Grafik, auch auf dem C 64 7 Punkte.
EGA – Eine früher bei euch beliebte, leistungsstarke Grafikkarte, kommt neuerdings bei euch über 9 Punkte selten weg.
Außerdem hat bei euch ein Flop nahezu grundsätzlich einen miesen Sound und schlechte Grafik – Hits haben wenigstens eine Grafik vom Wert 9 Punkte und einen Sound von 7.
Letzter Punkt: Eure Neutralität gegenüber Systemen. In diesem Punkt machte die ASM eine seltsame Entwicklung. Erst war der C 64 „in", dann Spektrum, dann wieder C 64, dann Amiga – lange Zeit – dann ST – kurz – dann wieder Amiga und nun IBM & Kompatible. Euren Tests merkt man die jeweilige Einstellung an, indem man ungefähr die Mitte der längeren Berichte liest und die Fotos ansieht (Beispiel: Im Test ist grundsätzlich vom Amiga die Rede und die Fotos sind im Verhältnis 7 für Amiga und 1 für ST aufgeteilt.)
Zu bemerken wäre dann lediglich noch, daß kaum ein Bericht (Außer den Konvertierungen) weniger als eine Seite füllt, und daß das teurere Layout am Preis zu sehen ist.
Ich werde in Zukunft KEINE 7 Mark 50 für eine Zeitschrift ausgeben, deren Seiten statt mit Tests mit Stories über die Redakteure gefüllt sind, über deren Testergebnisse man sich nur noch wundern kann und die zur Hälfte – trotz den hohen Preises – mit Werbung gefüllt ist.

Oliver Heun

(Anm. d. Red.: Na dann viel Spaß bei der Lektüre der neuen Xxxxx Xxxx!)

„Preis/Leistung"

Was mir schon immer aufgefallen ist, wäre, daß die Bewertung des Preis/Leistungsverhältnis für den Amiga immer schlechter wird, als die von anderen Computern (hauptsächlich Atari ST). Ich widersprecht Euch aber selbst. In Eurer Ausgabe 2/90 wird das Game „Operation Thunderbolt" auf S.43 mit dem Preis von 85,00 DM auf dem Amiga angegeben. Auf der S.41 jedoch steht der Preis auf 69,95 DM für Amiga und Atari ST (Wunder!). Auch wenn ich zum Beispiel in Eurer Ausgabe ein Spiel gesehen habe, das auf dem Amiga teurer ist als auf dem Atari ST, und ich in einem diversen Kaufhaus stehe und die Preise vergleiche, so sehe ich eigentlich immer, daß der Preis auf beiden Computern gleich ist. Es kommt sogar häufig vor, daß der Preis auf dem Amiga für einige Games niedriger liegt als die auf dem Atari ST. Das ist bei den meisten Spielen so, die Ihr getestet habt.
Entscheidet Euch selber, ob Ihr ihn abdruckt oder nicht.

Ein Amiganer aus Kahl

(Anm. d. Red.: Tja, wir richten uns nach den Preisen, die uns von den Distributoren für die einzelnen Programme, egal für welches System, genannt werden. Wenn die Programme in den Kaufhäusern bzw. bei Versandhändlern günstiger angeboten werden, ist das nur von Vorteil. Die bessere P/L-Note errechnet sich theoretisch wie folgt: Man multipliziere den neuen (niedrigen) Preis mit unserer P/L-Wertung und teile das Ganze durch den alten (höheren) Preis. Aber versucht's nicht, es kommt eh nichts Vernünftiges bei raus!)

„Unpünktlichkeit"

Als begeisteter Leser Ihrer Zeitschrift will ich, wie schon so viele andere auch, etwas bemängeln. Nur nicht das Übliche (Cover, Poster usw.), nein, diesmal ist es etwas anderes! Das, wovon ich spreche ist die Versendung Ihrer Zeitschriften. Nämlich: Steht in der vorangegangen oder in irgendwelchen anderen Ausgaben, „Die nächste Ausgabe erscheint am (z.B.) 17.11.", dann ist die Ausgabe beinahe immer um eine Woche verspätet. Dies ist in den ländlichen Gegenden noch schlimmer. Ich kann mir denken, daß Ihnen das egal ist, mir jedoch geht das auf die Nerven. Zu 100% spreche ich hier für den ganzen Osten Österreichs, wie es in anderen Gegenden zugeht, weiß ich nicht, wahrscheinlich ebenfalls so extrem schlecht. Wie ich Ihren Stil kenne, werden sie im Feedback schreiben, (wenn überhaupt):

* Das ist Sache der Versandabteilung.* Sie kommt so spät an, weil wir noch Manni's Foto draufkleben müssen. * Irgendwelche Erklärungen abgeben; z. B.: Über Deutschlands Grenzen dauert es länger. Oder die Post ... Oder, weil mehr Seiten sind etc.* Gar keine Anm. der Red.

Versucht doch mal, Euch anzustrengen und den Fehler auszubügeln.

Name nicht genannt

(Anm. d. Red.: Der von uns genannte Erscheinungstermin ist der Erstverkaufstag. An diesem Tage sind Zeitschriften im Bahnhofsbuchhandel bereits erhältlich, wohingegen sie in Kiosken und anderen Läden meist erst etwas später „eintrudeln". Sollte sich das Erscheinen der ASM darüber hinaus tatsächlich einmal verzögern, so kann das daran liegen, daß die Versandabteilung geschlampt hat, daß Mannis Foto noch fehlte, daß der Versand ins Ausland immer etwas länger dauert, daß auf die Post kein Verlaß ist, oder auch daran, daß mehr Seiten höheres Gewicht und damit längere Auslieferungszeiten bedeuten.)

„Indiana Jones' Hut"

Könnt Ihr mir vielleicht eine Adresse geben, wo es diesen Hut gibt? Und wieviel er kosten würde? Bitte druckt diesen Brief unbedingt ab, weil mir sehr viel daran liegt.

Thomas Klein

(Anm. d. Red.: So ein Hut ist nicht leicht zu bekommen. Frag' doch mal bei Rainbow Arts an.)

Tronic-Verlag, ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3440 Eschwege

„Originale & Kopien"

Ihr habt in der Ausgabe 2/90 geschrieben, daß das Thema Raubkopien auch weiterhin noch zur Diskussion steht. Dazu wollte ich mal meine Erfahrungen erläutern: Als ich 1983 mit den Computerspielen anfing (VC-20), hatte ich nur Originalspiele – Module. Anderthalb Jahre später bekam ich einen C-64 und besorgte mir Raubkopien, weil mir das Geld für Originale fehlte (ca. 300-400 Stück). Erst als ich Ende 1985 mit der Lehre anfing, besorgte ich mir auch schon mal Originale. Bis ich mir Anfang 1989 einen Amiga anschaffte und den C-64 verkaufte (schluck), hatte ich Originalspiele im Wert von 1000 DM. Da ich mittlerweile auch ausgelernt habe und mir nun noch mehr Geld zur Verfügung steht, habe ich mir bis heute, also innerhalb eines Jahres, etliche Originalspiele wie auch Raubkopien für den Amiga zugelgt. Und zwar 80 Disketten mit Raubkopien und 40 Disketten mit Originalspielen (entspricht etwa 1600 DM). Nun, ich glaube, daß ich mit den bisher 2600 DM an Originalsoftware meinen Beitrag für die Softwarebranche geleistet habe. Nun möchte ich mich auch mal an die Leute wenden, die immer sagen, Software ist zu teuer und deswegen nur Raubkopien haben. Ich finde, wer sich als armer Schüler einen Amiga für 1000 DM zulegt, der kann dann auch ab und zu Geld für Originale ausgeben. Sonst wär' es so, als ob man sich ein Auto kauft und es lieber schiebt, als Sprit zu kaufen.

Iceman

„Special-Themen"

Ich bin eingefleischter ASM-Leser und habe hier und da auch mal etwas zu meckern. Also: 1. Was soll dieser Unfug mit dem Spotlight? 2. Was glaubt Ihr wohl, wen die Special Interests interessieren? Macht einfach ein Sonderheft, wo das Obengenannte reihenweise drinsteht. Die Leute, die das interessiert, können sich das Sonderheft ja kaufen. Aber lassen Sie das aus der „normalen" ASM raus.
Nach einer Reihe Kritik, gibt es natürlich auch ein bißchen Lob: 1. Eure Microwelle ist echt interessant (gleich kommt noch eine Frage dazu). 2. Der Secret Service ist ein bißchen klein, meint Ihr nicht? 3. Bringt mehr Komplettlösungen.
Und nun die Fragen: 1. Da ich die ASM erst seit ein paar Monaten lese, bin ich nicht gerade auf dem neuesten Stand: Wie ist das mit dem Spiel OXXONIAN? Wurde es schon einmal getestet? Und wenn ja, könnt Ihr mir nicht das Bewertungskästchen noch einmal abdrucken? Wenn nein, beeilt Euch mal ein bißchen. 2. Microwelle: Kann man hier auch Anwendungen (BASIC) hinschicken? Und macht die Microwelle mal ein bißchen größer, wenn es geht (ungefähr 3 Seiten). So, das war's für jetzt.

T.B.O.T.K.C.E.I. 2001

(Anm. d. Red.: Es ist nahezu unmöglich, Deiner freundlichen Bitte um Antwort zu widersprechen. Oxxonian haben wir seinerzeit nicht in die ASM mit hineingenommen, weil uns eine Reihe anderer Produkte interessanter und deshalb wichtiger erschien. Jedes gut gemachte Programm hat eine Chance, in der Microwelle vorgestellt zu werden; auch Anwendungen sind davon nicht ausgeschlossen.)

„Käseblättchen"

Vor mir liegt die Februar-Ausgabe Eures Käseblättchens, und ich wollte jetzt gerade mal einen Test über selbiges starten, damit alle Einsteiger, die Euer Feedback (in das Ihr mich ja wohl auch hoffentlich stecken werdet) durchschmökern, gleich wissen, wo der Hase langläuft. Über das Foto von Manni möchte ich ja nicht mehr reden. Hauptsache, es war das letzte dieser Machart, diesen billigen Comic auf Seite 3 könntet Ihr auch besser begraben.
Über das Inhaltsverzeichnis gibt es ja nicht's Schlechtes zu sagen, und schon wären wir beim ersten Spieletest: IT CAME FROM THE DESERT. Ein Spiel, das meiner Meinung nach eines der besten Action-Games seit langer Zeit darstellt, der ASM-Hitstern steht dort vollkommen zurecht. Der ganze Artikel hat mir als baldigem AMIGA-USER hervorragend gefallen (unter Männern: echt starker Stil, Klaus). Bravo, Segel for President! Ihr braucht keine Angst zu haben, ich will mich hier nicht über jeden schwachsinnigen Spiele-Test auslassen (dafür wär mir das schöne Papier auch viel zu schade), dafür sollte ich vielleicht mal ein bißchen auf Eure mehr oder weniger hübschen Rubriken eingehen:
Das Feedback: Echt Klasse, was die Jungs (ein Mädel macht da anscheinend nie mit) da alles auf's Papier bringen. Wenn irgendwann mal einer behauptet, unsere Leserbriefe würden zuviel Platz wegnehmen – zieh Leine – man muß ja schließlich auch wissen, was der Rest der Computer-Welt denkt. SPECIAL-POSTSPIELE: In diesem Punkt schließe ich mich dem allgemeinen Echo an: Weg damit!
Was haben wir denn sonst noch alles: Jahresrückblick und Softwarehitparaden werden genehmigt. So, und jetzt kommen wir mal zu einem ganz wichtigen Punkt: Das SPORT-KALEIDOSKOP: Kommt ja wohl eindeutig viel zu kurz, oder wollt Ihr mir weißmachen, daß es nicht mehr neue Sport-Games gäbe. Wenn ja, dann soll das hier ein Appell an alle Software-Häuser sein. Das ist ja wohl eine Schande! An gleicher Stelle ein riesen Kompliment an Torsten Blum für den Magic Johnson's Basketball Test. Goil! ASM-Beziehungskiste und solche blödsinnigen Seitenfüller wie Flugsimulatoren-Test: weg mit dem Schrott! Ihr merkt, die Seite ist bald voll, ich kann nur noch sagen, der Rest vom Heft ist ganz gut, macht die Anzeigen mal umsonst und Tschüüüs...

Lars Hasselbach

„Aktualität"

Zum ersten, wir lesen Euer Magazin seit der ersten Ausgabe. Ihr seid zwar achtzig Seiten dicker geworden, aber immer noch sehr verbesserungsbedürftig. Darum die allseits beliebte Quizfrage: Was bedeutet der Buchstabe A in ASM? A wie: alt, antisozial, A...h, Österreich, Aufpreis, Armut, Abfall, Abhängigkeit, abwärts, afro, ausruhen und Amen! In der Ausgabe 2/90 haben wir z. B. Tests von: F-29, Unreal, Paradroid 90, Crack Down, etc. erwartet! Als wir aber Euer Magazin für teures Geld ersteigert hatten, stand nichts dergleichen darin, nur ein paar Tests, in denen gute Spiele wie z. B. Space Ace oder Ninja Warriors runtergemacht wurden (Ihr habt sehr wahrscheinlich nie die Automatenversion gesehen).

Was anderes, es war einmal ein kleiner User, der sich seit der Ausgabe 1/90 auf das ASM Spezial Nr. 7 freute, welches am 15.1. hätte erscheinen sollen. So begab sich der Kleine an diesem Tage zum Zeitschriftenhändler, wo er in kindlicher Naivität, mit süchtigen, blutunterlaufenen Äugelein und einem flehenden Stimmchen um sein ASM Spezial bat... Doch falsch, es hat nicht sollen sein! So ging der Arme traurig nach Hause, wo er in der Droge Zuflucht suchte. Dieser Vorgang wiederholte sich noch einige Male, bis der mit Selbstmordgedanken spielende Junge Ende des Monats in der ASM 2/90 entdeckte, daß sein Leiden diesmal auf den 15.2. verlängert worden war. Der psychisch Verendete fühlte sich betrogen! Nun fragt er sich, ob es so weitergehen wird... (Fortsetzung folgt).
So, und jetzt zur Kritik (hoffentlich nehmt Ihr sie zur Kenntnis). Gebt guten Spielen große Tests (2-3 Seiten, mit mehreren Bildern), schlechte Programme hingegen haben höchstens die Größe eines Konvertierungstests verdient. Haltet Ihr Euch daran (wie das einige englischsprachige Magazine tun), wird die ASM sehr viel interessanter! Viele Fragen – hoffentlich kommen auch Antworten. PS: Ich weiß, wie schwer es ist, Comics zu zeichnen; ein Lob an Space Rat!

FOXI & NIK

(Anm. d. Red.: Das A in ASM steht für aktuell; das hast Du doch sicher gewußt, Du Schelm!? Übrigens: Alle von Dir genannten Programme waren zum Zeitpunkt Deines Schreibens noch nicht fertiggestellt d.h. verkaufsfertig. Solltest Du also das ein oder andere davon Dein eigen nennen, so wäre es bessere, darüber keine großen Worte zu verlieren. Die Verlegung der Special 7 war aus technischen Gründen unumgänglich. Das hat uns auch nicht geschmeckt, aber: that's life! Punkt Nr. drei: Auch schwächere Programme schauen wir uns gründlich an, und auch – oder gerade – bei solchen Games wollen wir begründen, warum sie uns nicht gefallen haben.)

„Rationalisierung"

Oh Mann, ich hab's geschafft; ich bin im Feedback! Es folgt nun ein Vorschlag, der die ASM-Redaktion, Hacker, Cracker, Leser, Computer-Fanatiker, Softwarehäuser, BPS, ...(also einfach alle) glücklich machen wird: Um die Streiterei über das Cover zu begraben, wird ab sofort der gesamte Umschlag einfach weggelassen, wodurch das vorher natürlich neu gestylte, kompaktere und größere Inhaltsverzeichnis auch bei geschlossenem Heft zu



lesen ist. Alle Comics werden ebenfalls rausgeschmissen, da zum Lachen ja schließlich Manfred mit seinem Vorwort da ist. In Sachen Spieletests möchte ich die Idee von „the 8th wonder of A.L.F." aufgreifen. Diese werden drastisch verkürzt, was dann so aussieht: Titel, Computersystem, dann die 1 für „gut, kauft's Euch", die 2 für „Müll, tut's Euch nicht an", und das war's auch schon wieder. Das Schachecken-problem ist auch leicht gelöst: vergeßt sie einfach; es gab nie eine, es wird nie eine geben, und keiner wird je die Idee haben, eine zu eröffnen. Somit würde die ASM zur Doppelseite schrumpfen, was einen Preis von 50 Pfennig mit sich brächte. Der Leser würde dann Monat für Monat ein Stück Papier mit der übersichtlichen, klar formulierten, alles in den Schatten stellenden, geballten ASM-Information in der Hand halten. Tja, das Ganze wird nur leider nie verwirklicht werden, da durch diesen alles überragenden Vorschlag alle Streitpunkte wegfielen, somit auch das allseits gerühmte Feedback – und weswegen kauft man sonst das ASM?

Stephan Ullmann

(Anm. d. Red.: Wir müssen zugeben, die Idee hat was! Das Schönste daran: Wir wären mit der ASM innerhalb einer halben Stunde fertig und könnten die restliche Arbeitszeit damit verbringen, (andere) sinnvolle Dinge zu tun. Wir denken über Deinen Vorschlag nach!)

„Kleinere Schrift?"

Gleich zur Sache: Die Idee mit der kleineren Schrift in der ASM 3/90 auf den Seiten 38/39, 109 und noch ein paar anderen ist echt super. Führt die Schriftgröße doch 'mal als „Dauerzustand" ein. Und noch was – ich finde, zu jedem Test gehört ein Screenshot. Nicht wie in der 1/90 von Top-Grafik reden (Star Trek V, Seite 30) und dann offen lassen, wie's wirklich aussieht. Zum Schluß: Mehr Anwender.

Mark

(Anm. d. Red.: Die kleinere Schrift wird mit Sicherheit kein Dauerzustand bei Berichten werden. Das hat mehr als einen Grund: 1.) 7-Punkt-Schrift (das ist nämlich die Schriftgröße) ist nicht übermäßig augenfreundlich, und wir wollen Eure Augen nicht auf unseren Gewissen haben (obwohl wir schon skrupellos genug sind, das Feedback immer in „7-Punkt" rauszugeben). 2.) Wieviel sollen wir denn noch schreiben? Normalerweise ist besagte 7-Punkt-Schrift eine Notlösung für das Problem „Zuviel Text/zuwenig Platz". Nächster Punkt: Wir versuchen immer, zu jedem Test auch mindestens ein Bild zu bringen. Manchmal klappt's nicht. Mehr Anwender wird's nicht geben!)

„Zu klein?"

Nun fange ich mal an, an Euch rumzumäkeln, d. h. nicht, daß Eure Zeitung schlecht ist.

1. Feedback zu klein.
2. Secret Service zu klein.
3. Hint Hunt zu klein.
4. Microwelle zu klein.
5. Euer Titelbild ist manchmal langweilig. Ihr habt meistens: Roboter, Ritter, Autos usw. Könntet Ihr Euch nicht mal was anderes einfallen lassen? Z. B. ein Titelbild von einem Spiel oder der „Spielhalle ASM"? Oder aber laßt Euch Eure Titelseite von Lesern gestalten. Habt Ihr Angst vor Konkurrenz?
6. Postspiele zu klein.

Mir ist es egal, wie teuer eine gute Zeitung ist, wenn die Infos drinstehen, die mich interessieren! Schlagt doch ruhig 1,50 DM auf die Zeitung drauf oder auch 2,50 DM. Ich habe mir das mal ausgerechnet. Bei 10 DM pro Zeitung wären 197 Seiten oder 200 Seiten nicht schlecht. Hauptsache, Ihr werdet nicht schlampig wie andere Zeitungen. Erweitert auch ruhig die Rätselecken für Adventure- und Strategiespiele. Ich hoffe, Ihr macht was draus. Zum Feedback selber kann ich nur sagen: „Diese vielen Lobbriefe könnt Ihr rauslassen, alle Welt weiß, daß Ihr gut seid!"

ohne Namen

(Anm. d. Red.: 1.) – 4.) Na, dann schreibt mal schön! 5.) Vielleicht machen wir mal einen Apfel... Angst vor Konkurrenz? Nö. 6.) Die Postspiele sind nicht so übermäßig angekommen, deshalb überlegen wir uns, ob wir sie nochmal mitnehmen. Der Preis: Da stehst Du wohl alleine da... mit unserem Boss.)

„Besetzte Hotline"

Eure Idee mit der Hotline ist ja nicht schlecht, wenn diese aber dauernd besetzt ist, ist das nicht mehr so gut (ich habe die letzte halbe Stunde versucht anzurufen – vergeblich). Entweder sind die Telefonleitungen überlastet, oder Uli und Torsten telefonieren miteinander statt mit den eigentlichen Anrufern. Falls doch der erste Fall zutrifft, könnte man das Problem größtenteils umgehen, indem man die Anzahl der Leitungen auf z.B. vier erhöht (wie bei einer anderen ehemaligen Computerzeitschrift – wo es solche Probleme nie gab). Ich hoffe, Ihr verbessert Eure Hotline bei Eurer sonst spitzenmäßigen Zeitschrift.

Bernd Schäfer

(Anm. d. Red.: Na klar, wir haben während der Hotline ja nichts Besseres zu tun, als Privatgespräche zu führen. Mehr Leitungen sind derzeit nicht drin, schon allein, weil unsere Telefonanlage nicht mitspielen würde. Wir wissen, daß ein Durchkommen bei der Hotline nicht leicht ist, aber schließlich ist einer ja immer der Loser.)

„1, 2, 3, 4, ..."

Mit diesem Brief möchte ich auch einmal mein Ketchup zum Thema ASM dazugeben.

1. Ich finde euer Titelbild super. Bitte ändert es nicht.
2. Die vier Karten von Spielen in der ASM finde ich auch geil.
3. Regt euch bloß nicht über die Leute auf, die sich wegen der Zigarettenwerbung beschweren.
4. Wenn ihr in Tests von Spielen Familiennachrichten hineinsetzt, finde ich das auflockernd. Es ist doch langweilig, wenn man nur den eigentlichen Test heruntertippt.
5. Außerdem finde ich die Bewertung von Spielen, in denen man nur killen muß, doof. Ihr solltet deswegen die Bewertung der Motivation nicht heruntersetzen.

Ich liebe solche Spiele wie Cabal. Diese Typen, die sich über diesen Test aufregen sollten ihren Computer in den Müll werfen. Nur weil man am Computer ein paar Leute killt, muß man doch nicht gleich brutal sein.

Zum Abschluß dieses Briefes möchte ich noch gerne wissen, wo der Test von „Player Manager" ist. Habt Ihr den verschlampt, oder was?

Andi

(Anm. d. Red.: 1. Keine Angst!, 3. Wieso aufregen? Wir können es verstehen und nur immer wieder zum Nichtrauchen aufrufen., 4. So sieht's nämlich aus!, 5. Wer hier öffentlich Stellung bezieht, das weiß inzwischen jeder, stellt sich natürlich in die „Schußlinie" Andersdenkender, aber das tut man ja sowieso immer, wenn man etwas sagt, ganz egal, was es auch sei. Der Test ist gelaufen (4/90).)

„Pc-Engine"

Ich will mir in nächster Zukunft eine PC-Engine anschaffen und habe zur selbigen ein paar Fragen (hoffentlich sind sie nicht so idiotisch), die ihr mir beantworten sollt. Es ist wirklich sehr wichtig!

1. Was ist der Unterschied zwischen einer PC-Engine RGB und der PC-Engine PAL (letztere ist ja teurer!)?

2. Kann ich eine PC-Engine an meinen Monitor (NEC Multisync) anschließen, wenn ja: RGB oder PAL?

3. Wenn eine PC-Engine an einen Schwarz-Weiß Fernseher angeschlossen wird, verliert sie dann ihre 512 Farben (wahrscheinlich bescheuerte Frage)?

4. Was ist der RGB-Colour Booster?

So, und jetzt seid Ihr an der Reihe! Was ich noch vorschlagen wollte: Könnt Ihr bei den Kleinanzeigen nicht auch noch nach Computer-Systemen untergliedern, z.B. (große Rubrik) Kontakte, dann (kleinere Überschrift) Amiga, ST, PC usw.? Ich warte auf die Antworten!

The Mage

(Anm. d. Red.: 1. Die RGB-Engine ist nur über Scart an einen Monitor oder Fernseher mit Scart-Buchse anschließbar. Die PAL-Engine hingegen kann nur an einem Fernseher über HF-Eingang (normale Antennenbuchse) betrieben werden.

2. Ja (RGB), wenn Du Dir ein passendes Anschlußkabel selber bastelst.

3. Wenn Du Dir DALLAS auf 'nem Schwarz-Weiß-Fernseher 'reinziehst, siehst Du J.R.'s Hut auch nicht in Farbe, oder?

4. Der RGB-Colour-Booster verstärkt das RGB-Signal der Engine. Dadurch kommen 'ne ganze Menge Farbabstufen mehr zur Geltung. Allerdings benötigt man dieses Zusatzgerät nur bei manchen in Deutschland erhältlichen Engines. Manche Händler vertreiben die Engine mit bereits eingebautem Booster, manche ohne. Frag' mal nach!)



„Kickstart 1.3"

Ich habe jetzt seit ca. einem Jahr einen Amiga 500 Version 1.3. Nun kam vor kurzem das „Super-Tennisspiel Great Courts" auf den Softwaremarkt. Ich eilte sofort in ein Computergeschäft und kaufte mir dieses Spiel. Zu meinem Bedauern mußte ich feststellen, daß das Spiel nicht funktionierte. Also ging ich zu meinem Freund, der ebenfalls einen Amiga 500 besitzt (Version 1.2 wohlgemerkt). Komischerweise funktionierte das Spiel bei ihm. Daher meine Fragen: 1. Läuft das Spiel nur auf dem Amiga 1.2? 2. Wenn ja, wird es in absehbarer Zeit auf den Amiga 1.3 umgeschrieben? 3. Gibt es eigentlich ein Umschaltmodul von dem Amiga 1.3 auf den Amiga 1.2? Wenn ja, wie teuer ist es, und wo kann ich es bekommen? Ich hoffe, Ihr könnt mir helfen! Ich möchte mich schon im voraus bedanken und Euch weiterhin viel Glück für Eure Zeitschrift wünschen.

Garfield

(Anm. d. Red.: Die Amiga-Version von Great Courts läuft auch auf dem A500 Version 1.3. Das bedeutet wohl leider, daß Dein Programm fehlerhaft ist. Übrigens: Verschiedene Hardware-Händler führen die von Dir gewünschte Umschaltplatine. Allerdings laufen normalerweise alle neueren Programme problemlos mit Kickstart 1.3, so daß der nachträgliche Einbau der Platine nicht nötig sein sollte.)

„Ordnung muß sein"

Warum teilt Ihr die meisten Tests (längere Tests wie: It came from the Desert) nicht auf. Ich meine, Ihr sollt sie in Abschnitte unterteilen. Z. B. schreibt Ihr am Anfang: Einleitung: ... Dann Grafik: Schön gezeichnet, soundso hat sich viel Mühe gegeben... dann Sound: Erste Sahne... und so weiter. Ihr sollt diese Unterteilung ja nur bei sehr langen Tests machen. Denn immer, wenn ich wissen will, ob die Grafik nun ruckelt oder nicht, muß ich mir den ganzen Text durchlesen. So müßte man jetzt nur noch unter der entsprechenden Spalte nachgucken. Ich hoffe, Ihr überlegt es Euch mal und schreibt den nächsten längeren Test so.

Michael Hülscher

(Anm. d. Red.: Dein Vorschlag in Ehren, aber das Ergebnis wäre bestimmt eine sehr viel langweiligere ASM. Es würde nämlich bedeuten, daß wir viel schematischer schreiben müßten. Außerdem möchten wir natürlich alle ganz gern, daß unsere Tests und Berichte ganz und nicht nur auszugsweise gelesen werden. Denn: Ein bißchen stolz ist man ja schließlich auch auf das, was man so verzapft hat.)

„Doch mal Kritik"

Eigentlich bin ich nicht so dafür, Kritik zu üben, aber diesmal muß es sein. Vielleicht ist es ja dem höchstwahrscheinlich ältesten Leser Eurer Zeitschrift (64 Jahre) gestattet, es einmal zu machen.
Also folgendes: Schon im Heft Nr. 3/1988 auf Seite 115 war die Farbzusammenstellung so, daß man nichts lesen konnte. Es gab dann, glaube ich, eine Berichtigung. Scheinbar habt Ihr immer noch denselben Mann, der das zusammenstellt, denn im Heft Nr. 2/1990 Seite 72 ist auf den Bergspitzen wieder nichts zu lesen.
Schade, ich bin sonst begeistert, vielleicht wäre es möglich, sowas zu lassen. Sonst alles Gute für Euch, ich lese natürlich weiter, ist doch klar.

Gerhard Raulf

(Anm. d. Red.: Dem „Mann" (Annette) wurde es gesagt. Es sei versichert, daß hier gewissenhaft gearbeitet wird. Leider gibt es auf dem Weg zum fertigen Heft noch ein bis zwei „Zufallsgeneratoren", wo etwas leicht „verrutschen" kann, so daß es letztendlich anders als geplant aussieht. Um den Mißtrauischen vorzubeugen: Das stimmt! Wir bemühen uns, ok?)

„PC-User?"

Wir sind zwei leidenschaftliche PC-User (kein Amiga, ST oder dergleichen)! Wir finden Eure spitzenmäßige (Amiga und ST) Zeitschrift einfach zum... ich muß mal auf's Klo! Eine halbe Stunde später: „Hey, wo ist denn das Papier?" Äh,... wo waren wir doch gleich stehen geblieben? Ach ja, bei Eurer Zeitschrift. Da sie ja nur 7,50 HDM (harte deutsche Mark) kostet, lasse ich sie mir schon einmal im Jahr (an meinem Geburtstag) schenken! 180 Seiten (70 % Werbung), spitzenmäßig! Da man manchmal das Problem hat, die Seiten zu füllen, gerät man anscheinend des öfteren in die Versuchung, die Überschriften überdimensional (gegenüber den Berichten) zu wählen! Übrigens ist das Bild auf der ersten Seite ein sehr großer Schreck für Neuerwerber der ASM, da man in den Verdacht geraten könnte, eine Horrorzeitschrift in den Händen zu halten (Wieder eine Art des Seitenfüllens?). Und hier unser Tip! Druckt öfters einmal einen anderen Mitarbeiter Eurer Zeitschrift auf die erste Seite. Es wäre natürlich auch eine sehr gute Idee, diese Seite mit einem PC-Top Ten Spiel zu füllen oder mit einem Anwendungsprogramm, von denen es in Eurer Zeitschrift nicht gerade wo wimmelt! Abgesehen von den wenigen Kleinigkeiten ist Eure Zeitschrift einigermaßen lesbar (Was soll man denn sonst lesen?). Ach, mal so nebenbei, wann bringt Ihr den Lösungsweg für Space Quest III? Wir würden uns freuen (auch über mehrere Space-Rat Gags).

Pierre und Volker

(Anm. d. Red.: Schickt uns doch mal ein Foto von Euch, vielleicht nehmen wir's auf Seite 3 mit! Eine Lösung zu Space Quest III (wohl gepennt, was?) hatten wir in der ASM Sonderausgabe Nr. 5, die man für harte 7,50 DM noch bei uns bestellen kann (har, har!).)

„Thema Okkultismus"

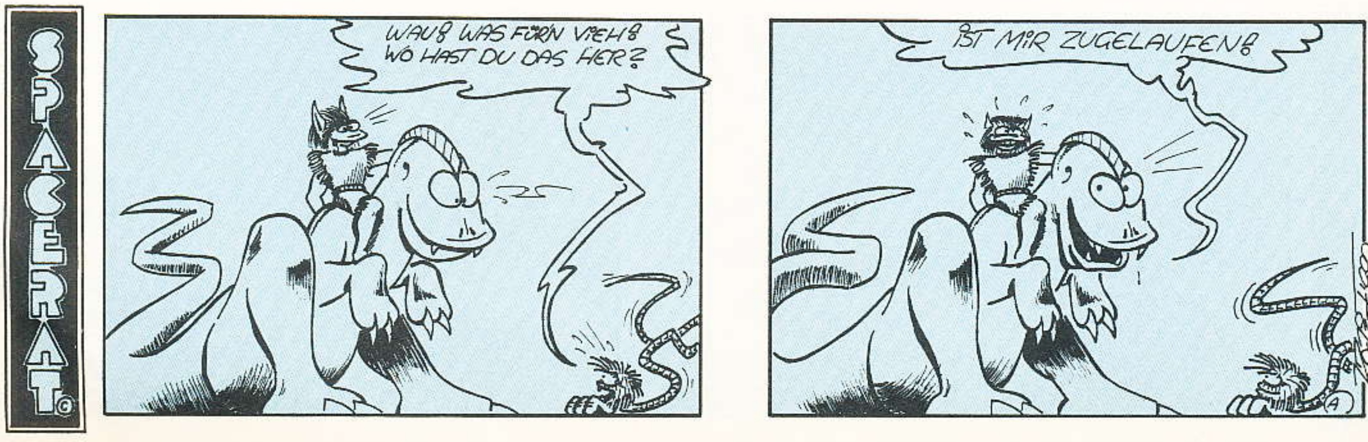
Ich schreibe Euch zum Thema Okkultismus und beziehe mich vor allem auf die Leserbriefe von „NOK" (S.22) und „Hägar" (S.25) in der ASM 3/90.
Als erstes will ich anmerken, daß der christliche Glaube absolut keine Schuld trägt an den sogenannten Religionskriegen in der Welt. Die Bibel sagt nämlich, du sollst selbst deine Feinde lieben, und daß nicht jeder, der sich Christ nennt, es unbedingt auch sein muß, versteht sich eigentlich von selbst. Und daß hinter solchen Konflikten ganz handfeste machtpolitische und wirtschaftliche Interessen stecken, müßte einem auch einleuchten.
Zweitens ist nicht jeder Christ katholisch, und meiner Meinung nach ist nicht hauptsächlich der Papst an dem Elend der dritten Welt schuld, sondern die Länder Europas (auch Osteuropas) und Nordamerikas, die die 3.Welt ausgebeutet haben und anstatt richtig Hilfe zu leisten, immer noch Unsummen für die Rüstung ausgeben.
Die Tatsache, daß beide Leserbriefe den Atheismus als erwiesen hinstellen und quasi jeden, der an etwas Übersinnliches glaubt, als Spinner bezeichnen, zeugt selbst von Intoleranz und Unwissenheit. Denn fast jeder Philosoph, egal ob Atheist, Materialist, Theist, Nihilist etc., wird beiden erzählen können, daß man weder das eine noch das andere beweisen kann. Es gibt auch keine Naturwissenschaftler, die behaupten, daß sie mit „wissenschaftlichen Argumenten und Fakten jeder Art" die Nichtexistenz Gottes beweisen können. Unglaube ist nämlich auch ein Glaube.
So, nun will ich mal zum eigentlichen Thema kommen, Okkultismus bei Computerspielen. Ich bin selber ganz Christ, verstehe aber nicht ganz, warum sogenannte okkulte Themen bei Computerspielen dem Christentum zuwiderlaufen sollen. Der christliche Glaube leugnet doch nicht die Existenz von übersinnlichen bösen Mächten und auch nicht den Kampf zwischen Gut und Böse. Daß die Stories bei diesen Spielen eine genaue Widerspiegelung der Wirklichkeit darstellen sollen, nimmt bestimmt keiner an. Jemand, der bspw. an außerirdisches Leben glaubt, nimmt auch nicht die diversen SF-Spiele für bare Münze.
Und ich glaube auch nicht, daß es Games gibt, die die Spieler zu Teufelsanbetung, schwarzen Messen mit Tier- oder gar Menschenopfern usw. auffordern.
Ich finde, daß solche Briefe wie von „NOK", die den christlichen Glauben so sehr angreifen, nicht unbeantwortet bleiben dürfen, und würde Euch herzlichst darum bitten, diesen Brief in der ASM abzudrucken.

Emanuel Katsougris

(Anm. d. Red.: Was hiermit geschehen ist.)

„Weltbild"

Es ist mir durchaus klar, daß sich dieser Leserbrief eher sekundär mit Computer-Themen befaßt, aber da Sie NOK die Gelegenheit gegeben haben, sein Weltbild ausführlich zu propagieren, müßten Sie prinzipiell ja auch eine Gegendarstellung zum Brief von NOK zulassen. Nachdem



NOK im ersten Teil des Briefes sein Niveau verdeutlicht, weist er auf die Tatsache hin, daß sowohl das Christentum als auch der Okkultismus geistige, d. h. „unwissenschaftliche“Weltbilder sind. Er zieht daraus die fragwürdige Schlußfolgerung, daß Christen aus diesem Grunde niemand angreifen sollten, „der, wenn auch mit vertauschtem Vorzeichen, ähnliches betreibt“. Die Behauptung, es handele sich um etwas ähnliches, zeigt nur, daß NOK offensichtlich ein wenig desorientiert ist und gar nicht weiß, wovon er redet. Als geistiges Unterseeboot bemerkt NOK natürlich nicht, daß seine eigene atheistische Position kein bißchen wissenschaftlicher als die christliche und ebenfalls ein rein gedankliches Weltbild ist, wenn auch ein sehr primitives. (Man kann zwar die Existenz Gottes, d.h. das Christentum, nicht beweisen, aber die Nichtexistenz Gottes, d.h. den Atheismus, genausowenig.) Insofern hätte NOK, wenn er seine Ansichten auch mal auf sich selbst beziehen würde, eigentlich seinen Brief, in dem er ja in erster Linie andere geistige Weltbilder beschimpft, gar nicht schreiben dürfen. (Er hätte es auch besser gelassen.) Wenn NOK glaubt, Okkultismus hätte „kaum Einfluß auf die real existierende Welt“, so ist er absolut ahnungslos. Die „Einflüsse“ des Okkultismus reichen von Persönlichkeitsveränderung über Angstzustände und Psychosen bis zu Ritual- und Selbstmord. Die These von Rico Valsangiacomo, Okkultismus sei lebensgefährlich, ist absolut korrekt. Allerdings halte ich es auch gelinde gesagt für unwahrscheinlich, daß sich irgendjemand durch die bei Rico V. genannte Software dem Okkultismus zuwendet. Dann müßten ja Grimm's Märchen ähnliche Auswirkungen haben (auch dort wimmelt es bekanntlich von Hexen, Teufeln und Magie). Die Gründe für Interesse an Okkultismus liegen vielmehr in derartig ziel- und haltlosen Vorstellungswelten, wie sie NOK stolz sein eigen nennt. Zu NOK's restlichem Gefasel möchte ich nur kurz anmerken, daß durch menschliche Verformungen/Verfälschungen nicht nur das Christentum ins Gegenteil pervertiert wurde, sondern auch alle übrigen Werte der Menschheit. (Was der Papst manchmal so von sich gibt, hat mit Christentum zugegebenermaßen nicht viel zu tun.) Nicht nur Religionen wurden und werden zu Vorwand für Krieg, Intoleranz und Unterdrückung mißbraucht, sondern insbesondere auch der Atheismus. Wieviele Millionen Menschen wegen ihres christlichen Glaubens in kommunistischen und nationalsozialistischen Konzentrationslagern starben, wird wohl für immer ungezählt bleiben. (Man bemerke, welche politischen Gruppen sich des Atheismus bedienen. Sehr aufschlußreich!) Menschen werden immer Vorwände für Unterdrückung finden. Dazu bedarf es nicht des Mißbrauchs einer Religion.

Ingmar Niederkleine

„Das und dies“

Heute will ich, Killer Man Jojo, zum dritten Mal versuchen, ins „Feedback“ zu kommen. Erstmal (?) seid Ihr die beste, schönste, umfangreichste, bla, bla, bla... Softwarezeitschrift des Universums. Ich nenne einen Amiga 500 mein eigen und bin zufrieden damit. Außerdem besaß ich vorher einen „+4“ und einen „64er“ und habe so auch den Wandel der Trends der Software verfolgt, da ASM mich seit Anfang '88 auf dem Laufenden hält. Nun aber, leider (seufz) zur Kritik, die, wie ich meine, nötig ist.

1. Ich würde mich, wie viele andere Leser, freuen, wenn Ihr Donald Bug/Space Rat friedlich in eine ASM (2/89), (3/89), (4/89) bringen würdet. Denn es nimmt ja wirklich keinen sooo riesigen Platz weg, zwei Comics abzudrucken.

2. Im Editorial würde ich es auch gut finden, wenn die gesamte ASM Crew (11/87) abgelichtet würde.

3. Auch finde ich es lusch..., wenn ich Anzeigen wie „Wer schenkt mir Amiga 500 mit...“. Raus damit!

4. Wie wäre es, im Special 8 „Gesammelten Secret Service“ und „Gesammelte Werke“ zu bringen?

5. Warum werden Microwellen-Programme nicht mehr mit Bewertungskästchen bewertet?

6. Bitte, bitte mehr „News“.

7. 2/3 der Überschriften sind nichtssagend:
„Defender of the God“ (Legend)
„Nichts für Ungut“ (Never Mind)
Entweder weg oder informativ!

8. Haltet die Leserschaft mehr über „Billigspiele“ auf dem laufenden (besonders 16 Bit).

9. Könntet Ihr in den Tests (gut geschrieben) eine Notiz über die Schwierigkeit schreiben?

10. Es wär gut, in die Bewertungen (wie bei den alten Konvertierungen) ein „+“ oder ein „-“ (gute Note/schlechte Note) (10+/10-) einzubauen.

11. Ich bin der Meinung, Raubkopien sind nötig (in gewissem Maße), um zu sehen, ob Spiele gut sind. Sword of Sodan wurde von mir ohne Trainer in 1/2 h durchgespielt. Dafür 70 DM, daß ich nicht lache!

12. Wo ist die „Ewigenliste“ geblieben, wo Grafik und Sound Top Ten?

P.S.: Eine Frage noch, kann man ASM Nr. 4,5,6/88 noch bestellen?

Killer Man Jojo

(Anm. d. Red.: 1.) Donald Bug lassen wir, zumindest in der normalen ASM, in Frieden ruhen. 2.) Das werden wir demnächst mal wieder tun. 3.) Nix! 4.) Vorraussichtlich nicht, ist bereits anderweitig verplant. 5.) Wer würde uns eine Bewertung eines Microwellen-Programms abnehmen, das wir selbst im Vertrieb haben? 6.) Wir können nur soviel News machen, wie wir haben. 7.) Na und? 8.) siehe 6. 9.) Der Schwierigkeitsgrad wird, falls er in irgendeiner Weise außergewöhnlich sein sollte, selbstverständlich im Testbericht erwähnt. 10.) Wir denken, daß unser Bewertungsschema auch so genau genug ist. Wenn's uns selbst mal zu eng wird, gibt's ja auch Zwischennoten (z.B. 5-6). 11.) Das ist eine Meinung. 12.) Bisher haben sich nur wenige Leute über den Wegfall dieser Dinge beklagt. Wenn's mehr wird, kommt's natürlich wieder rein.)

„Nicht gut genug“

Ich möchte meinen Brief nicht mit dem üblichen Einleitungssatz: „Den gewohnten (in jedem dritten Leserbrief zu findenden) Anfangs-Lob-Satz lasse ich mal weg.“ beginnen, sondern mal klipp und klar sagen: Ihr seid die Besten, aber noch lange nicht gut genug, um Euch im Schaukelstuhl zurückzulehnen. Doch zur Kritik komme ich später. Zuerst möchte ich sagen, daß es nach meiner Überzeugung eine Unverschämtheit ist, wenn einige Leser immer wieder auf dem allseits bekannten ASM-Chefredakteur Manfred Kleimann herumtrampeln. Ich lese jetzt fast in jeder Ausgabe derartige Beleidigungen, die ich hier gar nicht aufführen will, daß ich mich frage: „Warum druckt Ihr, die Redaktion, das in Eurer Feedback?“ Es mag zwar sein, daß das alles nur witzig sein soll, aber Einiges geht einfach unter die Gürtellinie (der arme Mensch!). Ich z.B. schneide jedes Manni-Bild von S. 3 aus und klebe es in mein persönliches Fotoalbum (oh Gott, jetzt fällt mir auf, wie schwer es ist, ernsthaft darüber zu reden, aber es gibt wirklich Grenzen). Die Idee eines Bildes der gesamten Redaktion ist super. Wir warten alle darauf. So, nach dieser Kleimann-Image-Politur nun kurz zu den Kritikpunkten:

1. Warum ist die Ausgabe 2/90 wieder auf 164 Seiten geschrumpft? Das war ungeschickt! Ihr hättet die Seitenzahl von Ausgabe zu Ausgabe steigern sollen, das wäre Euch besser bekommen!

2. Space-Rat halte ich für schwachsinnig (damit stehe ich wohl alleine da, oder, meine lieben Leserfreunde?).

3. Bei den Spieletests fehlt mir irgendwie eine Note für den Gesamteindruck, die dann evtl. auch in der hervorragenden Rubrik „gesammelte Werke“ bei dem jeweiligen Spiel zu finden sein müßte (yeah, ein echter Verbesserungsvorschlag!).

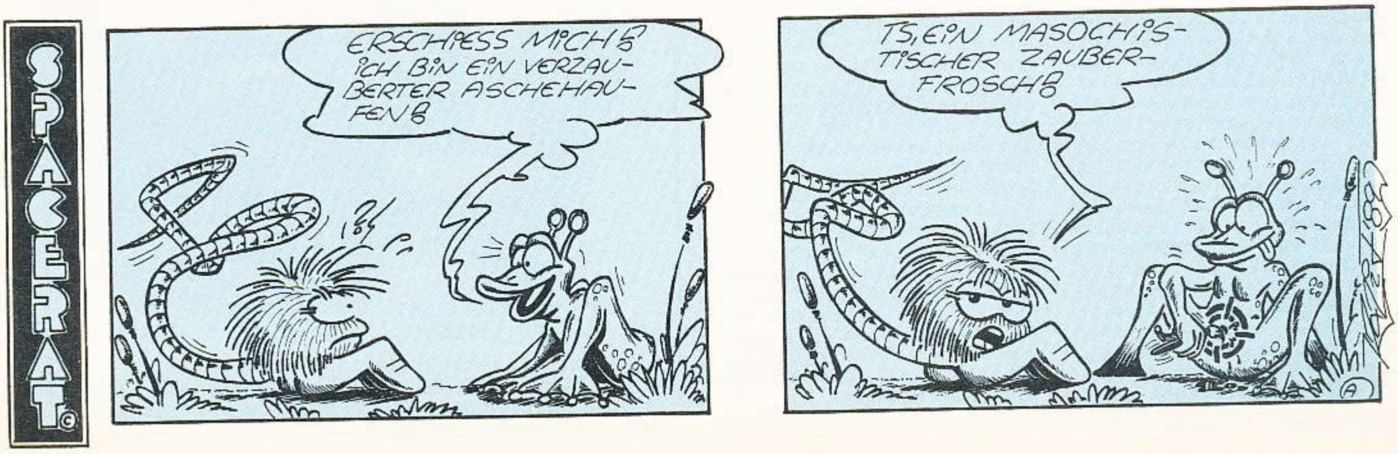
4. Das Inhaltsverzeichnis ist besser als früher, hat aber immer noch einen entscheidenden Nachteil: Ihr sortiert nach Seitenzahlen und nicht nach Kategorien (z. B. findet man hier und da einen Blickpunkt; das gehört einfach zusammen!).

Der Secret-Service (hey Uli!), die Konvertierungen (hey Michael!) und das Super-Feedback ragen aus Eurer Zeitschrift heraus (echt Spitze!). Der Rest ist bis auf obiges o.k. (gut). That's it.

(...) und: Wißt Ihr, warum die Leute anonym bleiben? – ich schon.

The Synthetic Rider
(a critical but fair ASM-Freak)

(Anm. d. Red.: Yeah, ich muß zugeben, die Punkte (hinter den Sätzen) waren echt gut – wieder ein Satz weniger zu lesen!
1.) Warum ungeschickt? Wie sollen wir in den Flautenmonaten 180 Seiten füllen? Mit Bericheten über computergesteuerte Radarblitzgeräte (Haß!)?
3.) Ein ungefährer Gesamteindruck ergibt sich aus der Preis/Leistungs-Bewertung, die wir aber, weil auch sie in die Irre führen kann, nicht in diese Ges(t)ammelten Werke aufnehmen werden.
4.) Wir denken mal drüber nach.)



„Abenteuer Originalsoft"

Dies ist mein erster Leserbrief, obwohl ich die ASM von Anfang an begleitet habe. Grund dafür ist ein Artikel der Firma Bomico in der ASM 2/90, welchen ich aufgrund meiner Erfahrungen mit dieser Firma wohl als blanken Hohn betrachten mußte. Habe mich sehr darüber amüsiert, denn die Reden des Herrn Böhme scheinen sich meines Erachtens nicht von den Mitarbeitern der Serviceline in die Tat umsetzen zu lassen.
Doch lesen Sie selbst, was mir widerfahren ist. Anfang Dezember '89 kaufte ich mir das Spiel DRAKKHEN für den AMIGA für lächerliche 100 Märker. Zu Hause mußte ich feststellen, daß die Schrift im Spiel defekt war. Ich schrieb einen Brief an die Serviceline von BOMICO. Einen Tag später kam mir der Gedanke, die Speichererweiterungskarte aus dem DMA-Port des Amiga zu entfernen. Ich habe nämlich eine 1MB Karte extern im 500er. Siehe da, das Game läuft einwandfrei. Zufälligerweise kommt mir eine Anzeige in die Hände, und ich rufe die Serviceline von BOMICO an. Ein Herr Acker war sehr erfreut über meinen Tip, daß das Spiel wohl nicht richtig mit einer Erweiterung läuft und meinte, da müßte man einen Zettel in die Verpackung legen. Für mich gab es nur den Tip 'Erweiterung rausziehen vor dem Spiel'. Rausziehen ist ja leicht, aber reinstecken, dafür muß ich alle Stecker vom Amiga abziehen. Ich überlegte mir, was ich hätte nicht kaufen sollen, die Speichererweiterung oder das Spiel.

Anfang Januar '90 bekam ich einen Kurzbrief der Firma BOMICO, worin stand, daß es jetzt eine neue DRAKKHEN-Version gäbe, die mit Erweiterung 100% läuft, ich sollte meine Version hinschicken. Ich machte sofort ein Paket fertig mit dem Original und legte noch den Kurzbrief der Firma hinzu, nicht bevor ich diesen mit meinem Adreßstempel versah.

Drei Wochen verstrichen. In dieser Zeit war ich aber nicht untätig. Ich kaufte mir das Spiel RINGS OF MEDUSA bei (...). Nach ca. zwei Stunden Spielzeit stellte ich einen groben Fehler in diesesm Spiel, Version 1.0, fest. In der Kampfsequenz konnte man nicht gewinnen und nicht verlieren, und noch schöner, man konnte nicht weiterspielen. Also Anruf bei der Serviceline und nachgefragt. Man sagte mir, daß von einem Fehler bei RINGS OF MEDUSA nichts bekannt war. Na ja, vielleicht liegt das an meiner Erweiterung. Auf meine Frage nach DRAKKHEN sagte man mir sehr erheitert, daß kein Paket von mir angekommen ist, aber er wollte mal eben nachsehen. Kurze Zeit später: Nein, nichts da, aber man gab mir den Tip, einen Nachforschungsantrag bei der Post zu stellen. Dann rief ich (...) an, und die sagten mir, daß sehr wohl Probleme bei RINGS OF MEDUSA aufgetreten wären, und die Firma BOMICO dieses Spiel umtauscht. Ich war nicht gerade begeistert, weil ich schon wieder Scheiß gekauft habe, also probierte ich erstmal das Spiel ohne meine Erweiterung aus. Derselbe Fehler. Da hilft nichts, also auch dieses Spiel an BOMICO geschickt (Anfang Februar '90). Am nächsten Tag ging mein Computer in die ewigen Jagdgründe ein – beim Versuch, die Erweiterung 100% in den DMA Port zu plazieren. Ich verabschiedete mich für 6 Wochen von ihm. In der Zwischenzeit bekam ich von einem ordentlichen Mitarbeiter der Firma BOMICO auch denselben Kurzbrief zugesandt, den ich Anfang Januar mit dem Spiel DRAKKHEN dort hinschickte. Er räumte wohl gerade seinen Schreibtisch auf. Das Spiel hatte er aber nicht mitgeschickt. Nach einem Anruf von mir, daß mein Paket wohl offensichtlich doch bei ihnen angekommen sein mußte, versprach man mir, es sofort zuzusenden und kulanterweise auch RINGS OF MEDUSA, obwohl man das Paket auch nicht erhalten habe. Aber nichts tat sich. Auch nach nochmaligen Anrufen tat sich nichts, außer daß man nochmals meine Adresse aufnahm, da man die ja nicht mehr hatte und auf meine Frage nach meinen Kosten, die ich hatte, bekam ich die wohl sehr geistreiche Antwort, dafür können wir doch nichts. Vor drei Wochen schrieb ich per Einschreiben einen Brief an die Geschäftsleitung der Firma BOMICO, doch diese scheinen es ebenso wenig nötig zu haben, darauf zu antworten. Einige Bekannte von mir benutzten das Spiel DRAKKHEN und RINGS OF MEDUSA V1.06 und haben eine helle Freude daran, denn der Distributor dieser Spiele nimmt sehr wenig Geld dafür (2 Mark, glaub' ich) und liefert Updateversionen sofort. Dies ist zwar illegal denk' ich mal (Anleitungen und Verpackung fehlen), der Service aber ist einmalig. Wenn die Softwarefirmen, insbesondere der Distributor BOMICO, die Sache weiter so locker handhaben, werden sie sich nicht wundern müssen, wenn keiner mehr Spiele bei ihnen kauft. Ich jedenfalls bin jetzt bedient und kaufe keine Produkte mehr, die von BOMICO vertrieben werden. Wir haben jetzt fast Ende März, und ich, der mir die Programme legal gekauft habe, sitzte jetzt hier und kann diese nicht benutzten. Die Aussage des Herrn Böhme kann nicht stimmen, daß alle Spiele erst getestet werden, bevor sie auf den Markt kommen, bei RINGS OF MEDUSA hätte man es merken müssen, aber man war ja schon unter Zeitdruck, weil man es vor Weihnachten nicht geschafft hat. Ach, und nochwas: auf meine Frage an die Spieleexperten, wo im Spiel Drakkhen der Store ist, wußte man keine Antwort. Vielleicht können Sie, liebe ASM, mir weiterhelfen, daß ich meine Programme wiederbekomme. Vielleicht kann Herr Gravenreuth mir helfen. Bitte senden Sie mir seine Adresse und Honorarforderung. Scherz beiseite. Schön wäre es, wenn Ihr meinen Brief abdrucken könntet, vielleicht hatten schon mehrere Leser diesen Ärger mit der oder einer anderen Firma. Ich hoffe nicht, Ihr habt Angst davor, weil BOMICO die meisten Anzeigen in Eurem Magazin hat, aber BOMICO ist auf Euch angewiesen, da Ihr wohl die beste Zeitschrift auf dem Gebiet in Deutschland macht. Weiter so.
Trotz allerdem habe ich mich entschlossen, nächsten Monat das Spiel MIDWINTER zu kaufen. Vertreiber in Deutschland RAINBIRD. HURRAA...

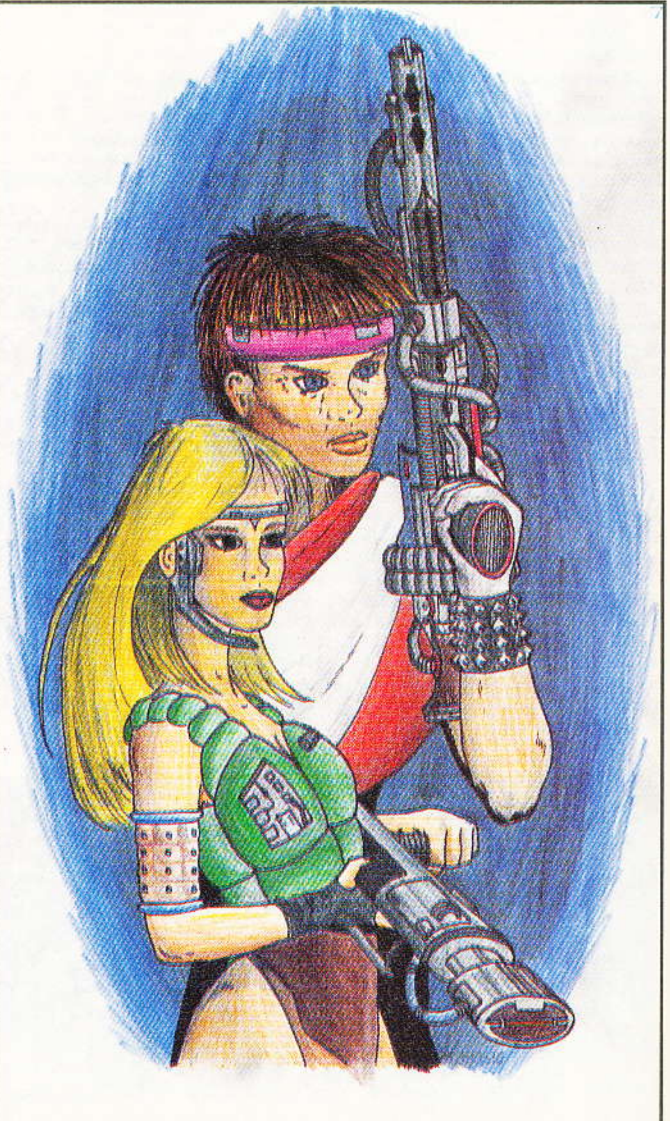
Guido Heymann

(Anm. d. Red.: Briefe solcher Art treffen von Zeit zu Zeit in der Redaktion ein, sei es nun die genannte Firma, oder eine andere. Grundsätzlich gilt: Falls man im Kaufhaus kauft: Probespielen. Treten nachträglich Fehler auf, wendet man sich entweder an den Hersteller direkt, den Vertrieb oder den Versandhändler, von dem man das Programm bezogen hat. Ist der bzw. sind die Fehler bereits bekannt, wird man (außer vielleicht im Kaufhaus) kaum Probleme mit dem Umtausch haben. Ist der Fehler nicht bekannt, ist man schonmal ein bißchen der Loser, und wenn man Pech hat, ergeht es einem wie Guido. Zu dem Bomico-Artikel bleibt zu sagen, daß er vom ehemaligen (!) Pressesprecher der Firma stammt.)

„Prominenter Brief"

Als wohl ältester regelmäßiger Leser Eurer ASM (41) und Computerfreak der allerersten Stunde muß ich mal ein bißchen Dampf ablassen, was die einseitige Verteufelung der Spielkonsolen betrifft. Mit den Computern und Konsolen, die ich mir so im Laufe der letzten 15 Jahre zugelegt habe, könnte man fast ein Museum füllen. Das geht los mit dem allerersten Ping-Pong-Videospiel, das noch nicht mal die Punkte zählen konnte, bis hin zum ATARI-LYNX. Dazwischen Commodore PET und C64, Atari 800XL, VCS 2600, Portfolio, Mega-ST und zwei 1040er (für's Tonstudio), Philips MSX2 (für's Videostudio), NES, Vectrex, SEGA Master System, Coleco-Vision, PC-Engine und 'n Haufen Spielzeug. Für all' diese Maschinen habe ich natürlich auch Software ohne Ende, und mein Büro sieht eigentlich mehr wie 'ne Spielhalle aus als das Arbeitszimmer eines seriösen Rundfunkmoderators (-der ich bin, bei hr3). Dies alles mal vorneweg, damit man mir auch glaubt, wovon ich schreibe. Im Gegensatz zu manchem Schreiber...

weiter Seite 26



Dieses Bild erreichte uns von Marko Heisig.
Wir haben uns gedacht, wir drucken's einfach ab.

Fortsetzung von Seite 24

...in Eurem Feedback bin ich nämlich der Meinung, daß die Konsolen noch viel zuwenig beachtet werden. Sie sind nämlich heute auf einem technischen Stand, der die Amigas und STs tierisch alt aussehen läßt. Am besten sieht man das an den Konvertierungen. OUT RUN auf Amiga oder Atari ist eine Katastrophe, auf SEGA spielt es sich hervorragend. R-Type ruckelt bei den 16-Bittern tatterhaft über den Bildschirm, während die PC-Engine bei nur 8 Bit so hervorragend ist, daß sogar Automatenaufsteller das Ding bereits in ihre Kisten bauen. Das hochgelobte XENON 2 kann sich auch nicht im entferntesten mit GUNHED (PC-Engine) messen; selbst das kindische Wonder-Boy macht auf der SEGA-Master-Machine einen besseren Eindruck als auf dem ST. Wenn ich mir anschaue, welchen unsäglichen Schrott ich mir alleine für den ST gekauft habe (alles Originale!), kommen mir heute noch die Tränen. Außer LARRY, INDIANA JONES, Drachen (PD!), TETRIS und GREAT COURTS steck' ich schon gar nichts mehr in die Floppy. Den Computer benutze ich nun wirklich nur noch zum Arbeiten (Textverarbeitung, Buchhaltung, Datenverwaltung sowie MIDI-mäßige Studioarbeit).
Wie toll dagegen die Konsolen: Ich kann mir die Spiele im Kaufhaus vorher ansehen und probespielen; das Modul ist in wenigen Sekunden spielbereit, absolut virenfrei und muß nicht erst ewig laden- und die Spielbarkeit und damit die Motivation ist eindeutig höher als beim Multitalent Computer. Selbst auf der Uralt-Konsole 2600 hat man bei einigen Spielen mehr Spaß als mit den grafisch aufgemotzen Rukkel-Demos der aktuellen Heimcomputer-Generation (ganz zu schweigen von der MS-DOS Witzbildern...).
Natürlich haben die Konsolen auch einen Nachteil: Man kann die teuren Module nicht kopieren. Keine Raubkopie wandert über die Schulhöfe, der böse Hersteller verdient doch tatsächlich Geld an seiner Software. Aber nebst gesicherten Arbeitsplätzen hat das den Vorteil, daß die Firma hurtig weitere Spiele auf den Markt werfen wird und nicht genervt das Handtuch schmeißt, weil mittlerweile die Raubkopien schon vor der Veröffentlichung im Umlauf sind.
Also: schreibt ruhig noch mehr über die Konsolen, vielleicht führt das dazu, daß die bisherigen Importgeräte bald endlich in jedem Kaufhaus stehen (Thomas Must möge mir verzeihen). Bestimmt führt es aber dazu, daß sich die Programmierer 'n bißchen mehr Mühe geben, Spiele für den Homecomputer zu konvertieren. Sonst verzichten die Kids sogar auf die Raubkopie...

Rainer Maria Ehrhardt

(Anm. d. Red.: Unser ältester Leser ist sicher schon ein paar Takte länger im Geschäft. Kürzlich hatten wir einen, der war stolze 65 (vielleicht ist er inzwischen sogar 66 geworden)! Zum Thema: Dummerweise hat nicht jeder das Geld, das man für ein solches Sammelsurium braucht. Der Knackpunkt bei der Sache ist, daß a) die Preise manchmal wirklich hoffnungslos übertrieben sind, und b) sich die Leute, die eben nicht das Geld haben, auch nicht einschränken wollen. Der Grund für den meist hohen Qualitätsstandard der Konsolenprogramme ist der, daß sie entweder in den Staaten oder Japan konzipert und hergestellt worden sind. Manche Softwarefirmen können es sich leisten, ein Team von gut und gerne 10-15 (teilweise mehr!) Leuten ein halbes Jahr (oder länger!) an einem Spiel arbeiten zu lassen, andere nicht! Die Konsolen bleiben unverändert in der ASM.)

„Die Lösung?"

Ich könnte jetzt meinen ganzen Brief vollschreiben, wie toll Ihr seid, aber das will ich nicht. Mein Anliegen ist mal wieder das heikle Thema Raubkopien. Die Firmen, die Software herstellen, ärgern sich immer noch mit den illegalen Usern rum. Warum? Weil sie nichts dagegen unternehmen! Ich habe eine Lösung gefunden, die es jedem recht machen würde. Die Softwarehäuser bringen selbst gecrackte Spiele, die bis zu 60% funktionieren auf den illegalen Markt. Die User könnten dann das Spiel selbst testen, und, wenn es ihnen gefällt, das 100% funktionierende Spiel kaufen. So würden die Firmen mehr Umsatz machen, und die User wären sicher, daß sie keinen Mist kaufen. Da jeder schon allein wegen der Anleitung nach dem eigenen Geschmackstest mehr Spiele kauft. Außerdem finde ich, daß die Firmen die Spiele so rausbringen können, daß man sich wenigstens eine Sicherheitskopie von einem Original anlegen kann (dem VIRUS wegen!).

Yves Rausch

(Anm. d. Red.: Es gibt bereits Softwarehäuser, die das ungefähr in dieser Art praktizieren. Psygnosis z.B. geben regelmäßig Vorspänne zu ihren Programmen als PD-Soft in Umlauf. Leider gibt es a) Software„häuser", die es sich bei ihrer Software nicht leisten können, Vorabversionen in Umlauf zu bringen, und b) Leute, die sich nie (!) auch nur ein Original kaufen würden, weil gecrackte Software einfach billiger (und manchmal anscheinend sogar besser) ist. Gute Spiele ohne Kopierschutz wird es wohl in absehbarer Zeit nicht geben.)

„Philosophischer Brief"

Nachdem ich diesen Brief nun seit etwa zwei Jahren konzipiert habe (nun gut, ich habe 10 Minuten gebraucht), sende ich ihn Euch in Form einer philosophischen Betrachtung der Computerwelt zu.
Beginnen wir mit Strategiespielen bzw. Adventures. Der Okkultismus ist in diesen weitverbreitet, ebenso wir kirliche Dogmen des alten Testaments. Ich frage somit den geübten Adventurespieler (z. B. Torsten „Aristoteles" Blum). Muß ein solches Programm durch die empirische Methode (praktisch), oder durch die diskursive Methode (fiktiv) gelöst werden? Dieses Problem stellt sich bei Ballerspielen nicht, hier gilt nicht der kategorische Imperativ nach Immanuel Kant (Behandle deinen Nächsten so, wie du selbst auch behandelt werden willst!), sondern hier gilt frei nach Descartes: Ich schieße, also bin ich (Killero, ergo sum), dies sollte sich auch Otti „Hegel" in sein Überich schreiben. Als Sportfan sollte der Computeruser sein Atman (Selbstbewußtsein) besonders ausbilden, um nicht im Brahman (allumfassender Rest) zu landen. Der User bzw. Tester, häufig in Gestalt eines „Zoon logon echon" (Wesen mit Wissen und Sprache, Metaphysik) auftretend, ist selten ein Zoon politikon (Wesen der Gemeinschaft). Sein Ziel ist der Highscore, dafür lebt er in einer abgeschiedenen Welt, als Homo Faber (Mensch der Berechnung) verkörpert. Beim Computer an sich stellt sich wie so oft die ontologische Frage (Frage des Seins), ob seine Chips a priori gegeben oder aus der reinen materialistischen Hermeneutik entstanden sind. Das Leben des Computerfreaks ist mit Manfred „Sardres" Kleimanns anthropologischem Zirkel zu vergleichen (Sein-Dasein, das Seiende-Sein bzw. Start-Play-Level 1,2... – Game over).
Zum Abschluß möchte ich erläutern, was man bei der Bewertung von Software unter ethisch-moralischen Aspekten beachten muß. Ist ein Tester, der ein Ballerspiel gut bewertet, ein unethischer Moralist, oder ein unmoralischer Ethiker? Darum, liebe Freunde, lasset uns den Tester nie als Mittel zum Zweck, sondern immer als Zweck betrachten. Auch Manfred ist ein Existentialist des Soseins (auch wenn er nicht so aussieht). Wir sehen uns im Nirwana!

Padde... (philosopischer Zirkel der J.B.S.)

(Anm. d. Red.: Hast wohl in der Schule mal aufgepasst, wie?)

„This disc is a copy"

In der letzten Woche habe ich mir mal wieder ein Programm gekauft. Es handelt sich dabei um das Prg. SKYCHASE von der Software Firma „image – works". Natürlich habe ich sofort nach dem Kauf meinen 520er ST angeworfen, um die angekündigte Luftkampf-Simulation einmal durchzuspielen. Aber was war das? Anstatt mit einer zünftigen Luftschlacht zu beginnen, blieb der Bildschirm weiß. Nur die Worte: „This disc is a copy-Press a key" waren zu lesen. Trotz aller möglichen Versuche blieb es auch beim 123sten Versuch dabei: „This disc is a copy-Press a key" und damit basta. Beim Versuch, das Programm umzutauschen, wurde mir gesagt, daß nur originalverpackte Software umgetauscht wird. Da sitze ich nun. Kaufe meine Programme ehrlich von ehrlichen Händlern und fühle mich besch... ! Nun die Frage an Euch.
Was kann ich tun, um doch noch eine lauffähige Diskette zu bekommen? Oder bleibt es dabei: Softwa-re-Kauf = Risiko-Kauf? Was kann der Kunde dafür, wenn der Hersteller die Programme nicht 100%ig in Ordnung herstellen kann, oder wenn der Händler die Disketten vielleicht falsch lagert (z. B. an magnetischen Anlagen). Ich persönlich finde, daß gerade durch solchen Mist die User in die Hände von Raubkopierern getrieben werden. Nach dem Motto: Kauf' beim Piraten, dann haste auch Daten! Hi, hi. Ich würde mich freuen, wenn Ihr mir antworten würdet.

Klaus Stelter

(Anm. d. Red.: Es bleibt dabei: Egal-was-Kauf = Risiko-Kauf. In diesem Fall wäre es wohl das Beste, sich an den deutschen Vertrieb von Image Works, nämlich Ariolasoft, zu wenden.)

„Ex-Raubkopierer"

... Nun zu meinem Anliegen: Ich bin ein Ex-Raubkopierer (böses Wort), der jetzt fast nur noch Originale besitzt. Ich könnte mir denken, daß Ihr wissen wollt, wie es dazu kam. Also, eines Tages beschloß ich zu 80% freiwillig, meine 200 Disketten umfassende Softwaresammlung aufzulösen. Es fiel mir sehr viel leichter, als ich gedacht hatte, und schon nach zehn Minuten blieben nur vier Kopien übrig, auf die ich nicht verzichten konnte. Seit einem Jahr hatte ich 196 Disketten mit Spielen aufgehoben, die ich so gut wie nie gespielt hatte. Die vier Kopien, auf die ich nicht verzichten konnte, kaufte ich mir original und bin so jetzt „clean". Ein passendes Wort, denn die meisten Raubkopienbesitzer sind nichts weiter als süchtige Sammler, die gar nicht dran denken, die Programme überhaupt zu spielen. Sie sammeln sie wie andere Leute Briefmarken. Mir ging es genauso. Jetzt sammle ich gute Originalprogramme, und einige meiner intelligenteren Freunde tun es mir nach, und ich finde, eure Leser sollten sich ebenso darüber Gedanken machen, ob sie die Raubkopien, die sie zu hunderten besitzen, überhaupt brauchen, oder ob sie sie nur zwecks Sammlung aufheben. Wenn es so ist, schmeißt eure Kopien weg und sammelt was anderes, das ist sicherer und ihr schadet dadurch keinem. Vielleicht senken die Softwarefirmen dann sogar die Preise (Ha, ha). Also Leute, denkt darüber nach.

Viper 1990

(Anm. d. Red.: Also los! Nachdenken!)

So, hier ist das Feedback schon wieder zuende. Schreibt uns mal wieder ein Paket. Die Adresse findet Ihr auf Seite 19!!

Programm: Black Tiger, **System:** Amiga, Atari ST, C-64 (alle getestet), Spectrum, Amstrad, **Preis:** je nach System und Datenträger 30 bis 75 DM, **Hersteller:** U.S.Gold, **Muster von:** 7 / 15 / 21.



Blacky ruckelt sich durchs Leben

Einst, lang ist es her, kamen drei böse Drachen auf die Erde und überfielen ein Königreich, das bislang friedlich vor sich hinlebte. In dieser Zeit der Finsternis und Zerstörung machte ein mutiger Krieger namens Black Tiger von sich reden, der in seinem Land wieder Ruhe und Frieden herstellen sollte. **BLACK TIGER** heißt auch das Programm von **U.S.-GOLD**, das eine Umsetzung des **CAPCOM**-Automaten ist.

Ganze acht Level gilt es innerhalb einer festgelegten Zeit bei BLACK TIGER zu durchqueren, jedes mit einem anderen Endgegner, wie zum Beispiel springende Steine mit Fratzen, verschiedene Drachen und Samurais. Aber auch sonst ist für Abwechslung gesorgt, gibt es doch über ein Dutzend Gegner, die es auf Kämpfe um Leben und Tod anlegen. Hier reicht das Sortiment von Vögeln und Feuerdämonen über Skelette und Totenköpfe bis zu menschenfressenden Pflanzen. Glücklicherweise ist Blacky seinen Feinden nicht hilflos ausgeliefert. Anfangs ist er mit einem Morgenstern und Messern ausgestattet, mit denen er sich erfolgreich der Angriffe erwehren kann.
Die Level erstrecken sich in alle Himmelsrichtungen, und das Bild scrollt in acht Richtungen mit. Leider ist dieses Scrolling bei Amiga und ST sehr ruckelig, was sich als sehr nervig herausstellt.

So mache ich mich also auf den Weg, meine Pflicht zu erfüllen und den Bösewichtern einen vor den Latz zu knallen, was nicht zu selten passiert, denn: Ständig tauchen irgendwo irgendwelche Gegner auf, die nicht sehr gut auf unseren Helden zu sprechen sind. In Anbetracht dieser Masse von feindlichen Sprites hat der Spieler ständig etwas zu tun.
Von Zeit zu Zeit tauchen Schatztruhen auf, die mit eingesammelten Schlüsseln geöffnet werden können. Hierbei ist aber Vorsicht geboten, denn nicht selten befinden sich böse Geister darin. Bei Berührung ist Energieabzug die unvermeidliche Folge. Meist jedoch werden nützliche Dinge in diesen Truhen gefunden, wie beispielsweise eine Potion, die die Energie wieder ansteigen läßt.
Die meisten Gegner hinterlassen Goldstücke, wenn sie geschlagen wurden. Wie üblich kann man sich hierfür in Shops etwas kaufen. Zur Auswahl stehen Waffen, Rüstungen, Schlüssel und ein Gesöff, das ebenfalls die Energie auffrischt. An manchen Stellen stehen kleine, alte Männer, die zur Salzsäule erstarrt sind. Bei Berührung werden diese erlöst und bedanken sich durch kleine Aufmerksamkeiten, beispielsweise in Form von Goldstücken und Verlängerung der Spielzeit.

Soviel zum Spielgeschehen, kommen wir zum Systemvergleich: Die Amiga- und ST-Versionen unterscheiden sich sowohl grafisch als auch soundmäßig so gut wie gar nicht. Alle Level sind mit viel Liebe zum Detail gezeichnet und kommen dem Automatenvorbild wirklich sehr nahe. Daß Abstriche gemacht werden müssen, ist klar; den Programmierern darf man aber auf alle Fälle ein großes Lob aussprechen, denn mit farbenfrohen Grafiken wurde nicht gegeizt. Leider mußte das Scrolling bei soviel Grafikpower arg leiden – mit Verlaub gesagt: es ist wirklich unter aller Sau. Sowohl auf ST als auch Amiga (!) ruckelt es einfach schauderhaft, und zwar ständig. Nicht nur, daß das sehr störend wirkt, es mindert den Spielspaß auch enorm.

Ein wesentlich besseres Scrolling bietet die C-64-Version von BLACK TIGER. Softscrolling in alle Richtungen – fein gemacht. Doch leider hat hier die Grafik überhaupt nichts mehr mit dem Vorbild zu tun. Das einzige, was daran erinnert, sind die Bonusgegenstände. Wirklich schade, denn wäre die Grafik besser ausgefallen, hätte gerade die 64er Version (wegen des Scrollings) ein Hit werden können. Interessierte sollten sich BLACK TIGER jedenfalls mal ansehen. Es ist zwar kein Hit, aber es motiviert durchaus für längere Zeit.

Hans-Joachim Amann

	Amiga/ST/C-64
Grafik	9/9/6
Sound	8/8/8
Spielablauf	9/9/8
Motivation	8/8/7
Preis/Leistung	8/8/7

PETER STEVENS POSTSPIELE

Selt 007 Jahren spiele ich Postspiele bei Peter Stevens.

Man braucht List und Tücke, Papier und Stift,

Ich habe an 5 verschiedenen Spielen teilgenommen:
an Feudalherren
& Shogun
& Galaxis
& Railway
& Starweb

Peter Stevens - im Dienst ihrer Majestät!



James B. (Geheimmissionar) verrät:

Postspiele sind bombig!

Peter Stevens 4650 Gelsenkirchen Zeppelinallee 64 Fax: 0209-45168 Tel.: 0209-41021

Träume, die sich auch erfüllen!

Programm: American Dreams, **System:** C-64, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Infogrames, **Muster von:** 7, 15, 21.

Hey, alle C-64-User herschauen! Für Euch gibt's jetzt 'ne supergute Kompilation mit dem Namen **AMERICAN DREAMS** aus dem Hause **INFOGRAMES.** Wenn ich an die letzte Kompilatioon denke, die ich getestet habe (Magic 4), dann läuft es mir jetzt noch kalt den Rücken runter!
AMERICAN DREAMS enthält vier Games. Drei davon sind von der ASM mit dem Hitstern ausgezeichnet worden, und eins hat eine Durchschnittsbewertung von etwa 8 erhalten. Jetzt wollt Ihr natürlich sofort wissen, wie die Games heißen. Gut, ich sag's Euch: EDDIE EDWARD'S SUPER SKI, BUBBLE, GHOST, HOSTAGES und OPÉRATION NEPTUNE.
Beginnen wir mal mit dem Game, das in unserem Test nicht ganz so gut abgeschnitten hat. EDDIE EDWARD'S SUPER SKI ist ein ganz simples Sportprogramm, und woher es seinen Namen besitzt, brauche ich sicherlich nicht zu sagen. Man kann sich in den Disziplinen Slalom, Riesenslalom, Abfahrtslauf und Skisprung (dieser wußte am meisten zu überzeugen) üben. Das Menü bietet die Möglichkeit, zwischen Training und Wettbewerb zu wählen. Auch Schwierigkeitsgrade können bestimmt werden. Grafik und Animation liegen durchaus über dem Durchschnitt. Leider hat man sich aber mehr mit der grafischen Gestaltung beschäftigt als mit dem Skisport selbst. Das ist ein erhebliches Manko und reißt ein riesiges Loch in den anfangs recht guten Gesamteindruck.
Vergessen wir jetzt einfach mal das Skifahren und kommen zu den drei Games, die sich ihren Hitstern wohlverdient haben. Eines davon ist BUBBLE GHOST. Ein kleines Gespenst muß versuchen, eine Seifenblase durch verschiedene Räume zu balancieren. Das geschieht durch Pusten, denn es ist ja bekannt, was passiert, wenn Seifenblasen mit irgendwelchen Gegenständen in Berührung kommen. Die Räume, die „durchflogen" werden müssen, sind natürlich nicht ganz ohne. Sie sind voll von blasenfeindlichen Gegenständen. Es erfordert schon einiges an Geschick und Übung (die Steuerung ist exzellent), den Ausgang eines Raumes zu erreichen. Auch für Überraschungen ist während des ganzen Games gesorgt.
Dieses Game ist wirklich total ausgefallen. Es unterscheidet sich von den meisten anderen Games in einem ganz wichtigen Punkt: Kein einiziger Schuß fällt, kein Blut fließt, und es wird auch nichts zerstört. Im Gegenteil, es geht darum, etwas sehr Empfindliches heil zu lassen.
HOSTAGES, das nächste Game in dieser Reihe, ist allerdings wieder mehr so ein „Peter-Braun-Spiel". Peters Lieblingsgames zeichnen sich durch Mord und Totschlag, Kettensägen und Extrawaffen aus. Wie der Name schon sagt, geht es um Geiseln, die befreit werden sollen. MPs, Hubschraubereinsätze, Duelle mit Terroristen, durch dunkle Straßen schleichen, Scharfschützen zum Einsatz bringen – das alles muß vom Spieler gut durchdacht werden, um die Geiseln möglichst unbeschadet retten zu können! Ein Action-Strategie-Spiel, das nicht nur gute Grafik und Animation, sondern viel Abwechslung zu bieten hat, so daß es auch nach langem Spielen keinesfalls uninteressant wird. Und Vorsicht: Alles, was man tut, wird von der Presse beobachtet und am nächsten Tag auf der Titelseite der Tageszeitung veröffentlicht!
Bei OPÉRATION NEPTUNE geht es nicht nur darum, ein paar läppische Geiseln zu befreien. Hier soll man in der Rolle des französischen Comic-Helden Bob Moran gleich die ganze Welt retten. Bekämpft wird ein chinesisches Schlitzauge ('tschuldigung: Schlitzohr), der sich Mister Ming nennt. Die Unterwasserbasen des gelben Schattens (das die Mings Spitzname) sollen zerstört werden. Zur Erfüllung der vom Geheimdienst angeordneten Mission steht eine umfangreiche Ausrüstung zur Verfügung (Jetbike, Taucheranzug, U-Boot). Von der Kommandozentrale des U-Bootes aus werden sämtliche Aktionen gestartet. Bomben, Laser, alles steht zur Verfügung – ganz im 007-Stil. Selbstverständlich muß man ständig vor den Handlangern des Mister Ming auf der Hut sein.
OPÉRATION NEPTUNE ist ein technisch gut gemachtes Strategiespiel, das auch nach längerem Spielen nicht langweilig wird. Es bietet viel Abwechslung, und ganz so einfach ist es auch nicht, die vom Geheimdienst geforderte Mission zu erfüllen.

Na, was sagt Ihr nun? Ist das nun eine gute Kompilation, oder nicht? Die Games, die man hier in eine Schachtel gesteckt hat, werden Euch (oder den meisten von Euch) nicht gerade unbekannt sein. Lob an INFOGRAMES! Da bekommt man endlich auch was für den schwerverdienten Zaster!
Sandra Alter

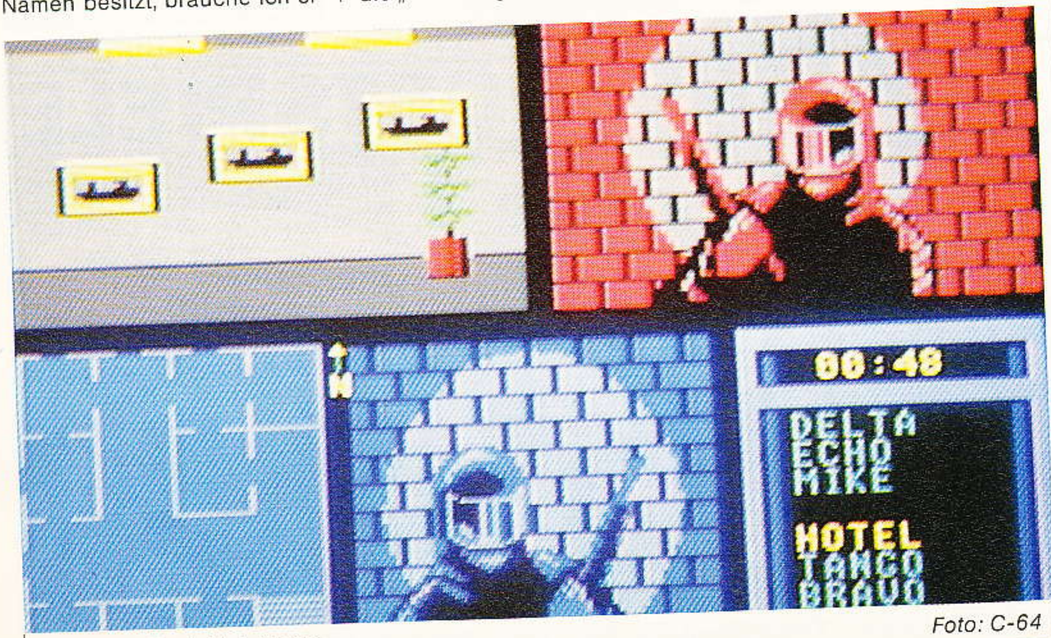
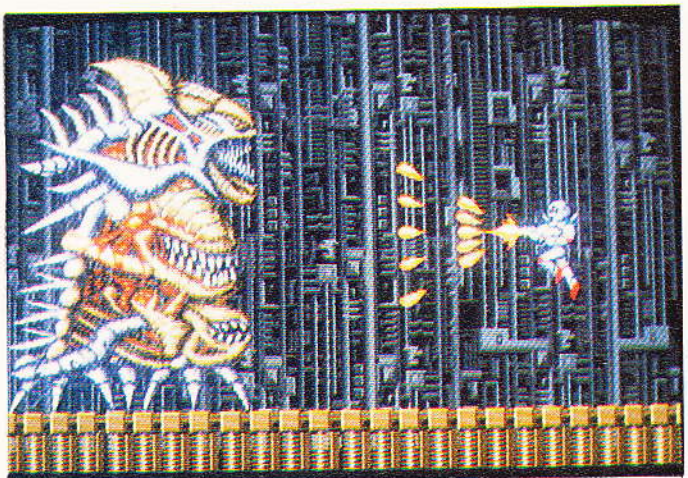
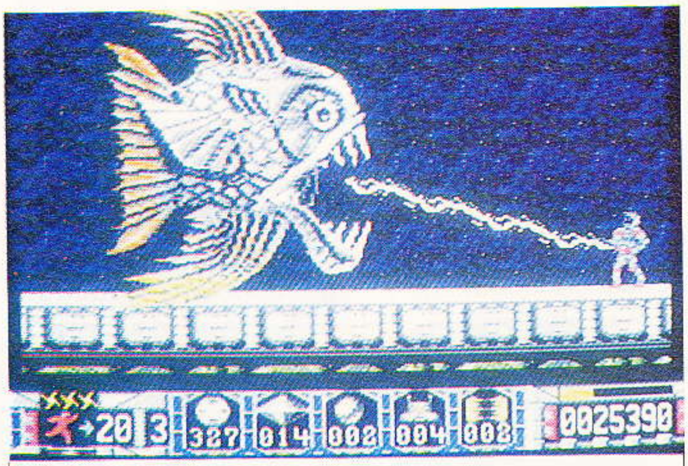


Foto: C-64
Hostages: Der is' tot, Mann!

Gesamtnote 10



Ein erstes Amiga-Foto! Schaut gut aus.



Guter Endgegner, stinkt aber nach Fisch.

KNALLHARTE ACTION

à la TRENZ

Programm: Turrican, **System:** C-64 (getestet), Amiga (previewed), Atari ST, CPC, Spectrum (folgen in Kürze), **Preis:** ca. 47 DM (C-64 Disc), 85 DM (16bit), **Hersteller:** Rainbow Arts, Düsseldorf, **Muster von:** Rainbow Arts.

Manfred Trenz, einer der besten C-64-Programmierer aller Zeiten, schlägt zurück! Nach dem Riesenerfolg *Katakis/Denaris* bringt die renommierte deutsche Company **RAINBOW ARTS** nun sein neuestes Werk auf den Markt. **TURRICAN** , so der Titel, ist Manfreds bisher umfangreichstes Programm. Es besteht aus 13 einzelnen Leveln, die insgesamt eine Länge von über 1300 Bildschirmen (!!!) umfassen. Erstmalig bei TURRICAN auf dem C-64 zu begutachten: Parallax-Scrolling in acht Richtungen mit satten 16 Farben in fünfzig Bildern pro Sekunde (Ruckelei und Flackerei ade!). Weitere technische Features: 14 Sekunden Digisound (auf C-64!), acht übergroße End-/Zwischengegner, 50 verschiedene, animierte „Normalgegner", zehn verschiedene Waffensysteme, teilweise bildschirmgroß u.v.m.

Dies alles sind nur die Daten der C-64-Fassung. Die AMIGA-Umsetzung wird ebenfalls von einem Spitzenteam programmiert: FACOR 5, bekannt durch *KATAKIS/DENARIS* und den Klassiker *R-Type* haben sich vorgenommen, mit der AMIGA-Version alles bisher Dagewesene in den Schatten zu stellen. Sie wird genauso groß sein wie die C-64-Fassung (1300 Screens), soll aber nicht nur Parallax-Scrolling in acht verschiedene Richtungen bieten, sondern „Rundum-Scrolling", d.h. es wird in jede nur denkbare Richtung gescrollt. Weiterhin: acht End-/Zwischenmonster, 50 verschiedene, hervorragend animierte „Normalies", zehn Waffensysteme, bis zu drei Ebenen Scrolling, mindestens 20 verschiedene Songs von Soundmagier Chris Hülsbeck, 30 unterschiedliche, digitalisierte Effekte und und und. Ob die AMIGA-Fassung schließlich und endlich wirklich all dies bieten wird, kann ich Euch nicht versprechen. Doch das Demo,



Hier das gesamte Turrican-Labyrinth auf einen Blick.

welches wir ausführlich begutachten konnten, läßt darauf schließen, daß RAINBOW ARTS nicht nur leere Versprechungen macht. Wir halten Euch natürlich auf dem laufenden.
Jetzt aber erstmal zurück zur C-64-Disc. Die komplette Konzeption sowie die grafische und technische Ausführung stammen von Manfred Trenz. Die Soundgeschichten „besorgten" andere Leute. Allein drei Programmierer sind für die Musik verantwortlich (Chris Hülsbeck, Ramiro Vaca, Stafan Hartwig). Ein Spezialist kümmerte sich ausschließlich um die F/X (Adam Bulka). Ihr seht also, daß man sich bei RAINBOW ARTS bemüht hat, den Usern das Bestmögliche in die Floppy zu legen. Kommen wir nun aber mal zur einzig wahren Sache und lassen den ganzen technischen „Schnick-Schnack", der natürlich überaus wichtig ist, links liegen. Bei so vielen technischen Novitäten darf der Spielspaß nämlich nicht auf der Strecke bleiben.
Das Langweiligste am ganzen Spiel ist die Story: Irgendso'n Morgul soll den Menschen vor langer Zeit Angst und Schrekken eingejagt haben. Selbiger wurde dann auch verbannt (von einem Supergrobi namens Devolon). Doch nun scheint der Fiesling wieder augetaucht zu sein. Die Menschen trauen sich nicht mehr aus dem Haus (die Kneipen gehen bankrott). Dem Schlamassel muß der Spieler nun ein Ende bereiten. Dazu stehen ihm die modernsten Waffen zur Verfügung.
Die dreizehn Level von TURRICAN sind in fünf Welten unterteilt. Drei Welten enthalten jeweils drei Level, und die restlichen beiden bestehen aus je zwei Leveln. Der Held beginnt die Suche nach dem Morgul in Welt 1, Level 1. Als Bewaffnung steht von Anfang an ein „Otto-Normal-Schuß" zur Verfügung. Zusätzlich enthält das Repertoire unseres Pixelfreds mehrere Minen (Hebel nach unten und Feuer), 'nen coolen Laser (Button gedrückt halten) und noch eine zusätzliche Sonderwumme (Space-Taste). All diese Waffen können durch das Aufnehmen der großzügig verteilten Bonussymbole „erweitert" werden. Aus dem „Normal-Schuß" wird dann z.B. ein Streuschuß, der ebenfalls noch verstärkt werden kann. Der Laser erhält durch die Extrasymbole eine immer größere Reichweite; maximale Länge: eine Bildschirmbreite. Ihr seht, es herrscht kein Mangel an Extrasymbolen. In besonders haarigen Situationen kann man den Helden in einen alles zermalmenden Kreisel verwandeln. Pro Leben sind allerdings nur drei Metamorphosen möglich.



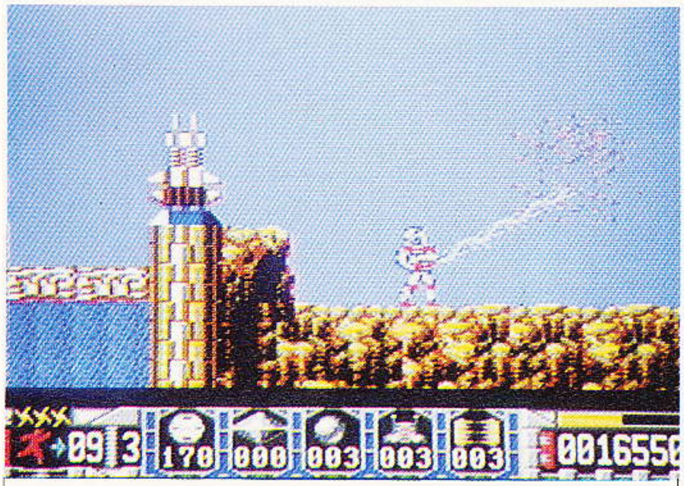


»HURRICAN – EIN ECHTER HURRICANE!«

Alle Level enthalten jede Menge Geheimräume, in denen es von Extrasymbolen, Zusatzleben und Diamanten nur so wimmelt. Bei Aufnahme von 300 Diamanten bekommt man ein Continue. Derer drei stehen übrigens in jedem Spiel von Beginn an zur Verfügung. Bei der Hatz nach den Boni muß aber stets die Zeit im Auge behalten werden. Jeder Level muß nämlich innerhalb der vorgegebenen, aber nicht zu knapp bemessenen Zeit komplettiert werden. Zugegeben, der Schwierigkeitsgrad von TURRICAN ist recht hoch angesetzt, es sind jedoch genügend Extraleben versteckt, auf die sogar ein Blinder mit Krückstock stößt. Trotzdem hat man einiges zu tun, bevor man sich die geniale Endsequenz zu Gemüte führen kann (ätsch, ich hab' sie man schon gesehen). TURRICAN ist nahezu perfekt, ach was sag' ich, es ist perfekt, denn es stimmt alles: keine technischen Schnitzer, durchdachtes Gameplay, hervorragende Grafiken, toller Sound, sehr exakte Steuerung. Was will man mehr? Ich kann abschließend allen Usern nur eines ans Herz legen: „Leute, kopiert Euch das Teil nicht, wer weiß, wann es jemals wieder so genialen Stoff gibt!" Die „paar" Mark sollte Ihr übrig haben, wenn ein Programm sein Geld wert ist, dann ist es TURRICAN!!!

Torsten Oppermann

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	11



Eine der guten Wummen. *Fotos: Amiga (1), C-64 (3)*

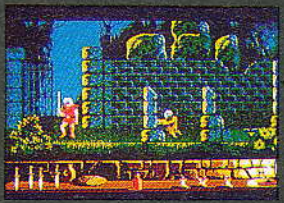
Sir FRED



Das is'n Hammer!

Wenn Ihr Euch SIR FRED, das Jump 'n' Run von UBI SOFT mal näher anschauen wollt, dann könnt Ihr das tun. Ein kostenloses Demo kommt frei Haus. Einfach untenstehenden Coupon ausschneiden, ausfüllen, auf eine Postkarte kleben, und ab damit an:

UBI Soft,
1, voie Felix Eboué
94021 Creteil
Cedex-Paris
France



Name: ______

Straße: ______

PLZ, Ort: ______

Land: ______

☐ **Amiga**
☐ **Atari ST**

WISCHI-WASCHI

Programm: Window Wizard, **System:** Amiga (getestet), ST, PC, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** reLINE, **Muster von:** Hersteller.

Na, schon einmal als diebischer Fensterputzer gejobt? Nein? Dann ist **WINDOW WIZARD** von **RELINE** genau das richtige Spiel für Euch, denn hier übernimmt der Spieler die Rolle von Willy. Willy ist ein junger Bursche und ziemlich fertig mit der Welt, da es mit seinen Jobs nicht so klappt. Eines abends lernt er einen arbeitslosen Professor kennen. Dieser erfand vor einiger Zeit (unbeabsichtigt) ein Putzmittel zur Entfernung von Taubendreck (!). Nun denkt sich Willy, man könne eine Fensterputzerfirma gründen, da sich mit diesem Mittel durch Tauben verschmutzte Fenster gut reinigen ließen. Und da sie eh in einem Gebiet der Taubenplagen wohnen, müsse das Geschäft blühen. Der Professor ist einverstanden, und somit kann sich der Spieler als Willy, der Fensterputzer, an die Arbeit machen.

Mit einem Speziallift, an der Hauswand hängend, werden nun die Fenster geputzt. Doch dies ist nicht immer so einfach, wie es sich anhört. Manche Hausbewohner glotzen zum Beispiel aus einem verdreckten Fenster, das so nicht gereinigt werden kann. Aber Willy weiß Rat: Er fährt mit seinem Lift einfach an das Fenster nebenan und macht dort Radau mit seiner Klingel. Neugierig, wie die Leute eben sind, kommen sie prompt an das andere Fenster, und es kann in Ruhe geputzt werden. Geputzt wird mit zwei Mitteln: einem normalen Fensterreiniger (Ojox oder so) und dem Spezialmittel des Professors. Durch Knopfdruck und Rechts/Links-Bewegungen wird das Fenster dann saubergewischt.

Hin und wieder fallen auch Katzen und Schweinchen (!?) aus offenstehenden Fenstern, die nach Möglichkeit aufgefangen werden sollten. Herunterfallenden Computern, Blumentöpfen und Tresoren muß Willy aber ausweichen, will er nicht mitsamt seinem Lift hinunterfallen. Umherschwirrenden Bienen sollte ebenfalls geschickt ausgewichen werden, da nach drei Stichen ein Leben abgezogen wird.

Auf einer Art Mini-Monitor wird Willy hin und wieder auf wichtige Dinge aufmerksam gemacht. So wird beispielsweise angezeigt, wenn irgendwo eine Taube oder eine Wolke auftaucht. Diese sollten dann schnell berührt werden, da der Regen einer Wolke die Fenster wieder verschmutzt und Tauben eben an diesen hübschen Glaskörpern ihren Dreck hinterlassen.



Um sein mickriges Gehalt etwas aufzubessern, kann Willy Gegenstände an offenstehenden Fenstern klauen, die zusätzliche Punkte oder Leben bringen. Er muß sich aber beeilen, da an den Hausfassaden auch Diebe klettern, die ihm zuvorkommen wollen. Nicht selten stürzt ein solcher Dieb ab... Wurden alle verschmutzten Fenster (es sind nicht alle drekkig) gereinigt, gilt es eine Bonusrunde zu meistern. In dieser Runde träumt Willy einen bösen Traum von seinem Job und muß Gegenständen ausweichen bzw. diese aufsammeln.

Immer weiter auf der Erfolgsleiter aufsteigend, darf unser „Held" dann auch sein Arbeiterviertel verlassen und die Fenster der „besseren" Gegenden putzen. Bei entsprechenden Leistungen wird ihm sogar das Reinigen einer Haftanstalt anvertraut. Hier müssen angesägte Gitterstäbe wieder in Schuß gebracht und Fluchtversuche von Sträflingen vereitelt werden. Und so wird immer weiter geputzt, bis daß der Tod unseren Willy von seinem Putzlappen scheidet!

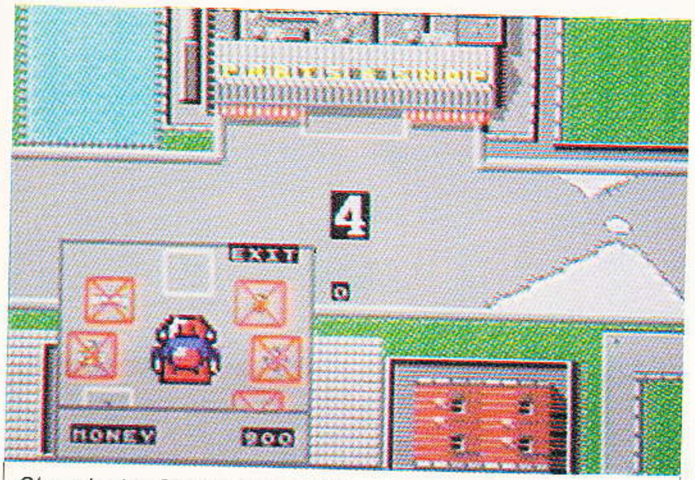
Mir ist WINDOW WIZARD ehrlich gesagt zu stupide. Ständig hoch und runter, rechts und links mit dem Reinigungslift, Fenster putzen und irgendwelche Gegenstände aufsammeln bzw. ihnen ausweichen. Dies allein ist schon recht öde, doch die Bonusrunden bringen den Affen auf die Palme: Alles, was zu tun ist, ist, bestimmte Sachen einzusammeln und anderen auszuweichen. Nicht sehr spannend, und für 1990 ein total veraltetes Spielprinzip, das allenfalls Kindern eine geraume Zeit zusagen könnte (Betonung auf „könnte").

In technischer Hinsicht kann auch nicht von Software anno 1990 geredet werden: Die Grafik ist allenfalls Durchschnitt, der Sound und die Effekte sind spärlich und der Spielablauf, naja... Ein keinesfalls empfehlenswertes Produkt, da sind wir von RELINE Besseres gewohnt.

Hans-Joachim Amann

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	6
Preis/Leistung	6

»KNIGHT RIDER« AUF ABWEGEN



Oben: In den Shops wird der Rennwagen ausgerüstet.
Unten: Im Endspurt kurz vor dem Ziel. Fotos (2): C-64



Programm: Hot Rod, **System:** Amiga (getestet), Atari ST (getestet), C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, **Preis:** 16-Bit ca. 85 DM, 8-Bit ca. 50 DM (Disk.), **Hersteller:** Activision/Sega, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

Der gute David Hasselhoff würde vor Neid erblassen, wenn er sehen könnte, mit welchen tollen Extras die Rennpiloten bei **HOT ROD** ihre Supercars ausrüsten können – „K.I.T.T." wirkt dagegen wie ein Taschenrechner. Auf flotte Gangsterjagden müßt Ihr dennoch verzichten, denn die hochgezüchteten Kisten sind für den Einsatz auf der Rennpiste gedacht. Ziel des Spieles ist es, alle 15 Strecken erfolgreich zu durchfahren. Damit die Siegerehrungen jedoch nicht zu lange auf sich warten läßt, wird sie nach jeweils drei Runden eingestreut.

HOT ROD ist im wesentlichen ein Mischung aus *Supersprint* und *Super Cars*. Von *Supersprint* stammt unter anderem die Idee, die eigenen Flitzer nach jedem Rennen in einem Shop neu ausrüsten zu können. Für das erstandene Preisgeld könnt Ihr Euch einen besseren Motor holen, neue Reifen, Stoßstangen oder Spikes für widrige Bodenbeläge. In manchen Runden sind besonders die Spikes sehr wichtig, denn die Pisten von HOT ROD ähneln zuweilen der Ralley Paris-Dakar mehr als einer deutschen Bundesstraße. Vom Styling her sind jedoch wenig Unterschiede zu bemerken. Aus der Vogelperspektive erblickt man die Strecken in diesem typischen Modell-Rennbahn-Stil, den wir von *Supersprint* her schon kennen. Die Ausmaße der Rennstrecken stammen jedoch eindeutig von *Super Cars*, denn die großzügige Streckenführung verdammt den Rechner dazu, ab und an mal in alle möglichen Richtungen zu scrollen. Das Auto wird dabei mit dem Stick gesteuert (Feuer=Gas, Joy links/rechts=lenken), wobei Ihr natürlich möglichst als erster der vier Konkurrenten durchs Ziel gehen solltet. Leider ist jedoch die Plazierung bis auf die Verteilung von Bonuspunkten **unwichtig**, denn worauf's eigentlich bei HOT ROD ankommt, ist der Treibstoffvorrat. Der Spiel geht nämlich solange weiter, solang Ihr mit dem vorhandenen Sprit ins Ziel kommt. Abhängig von der Restmenge und der Plazierung wird der Tank dann für's nächste Rennen wiederaufgefüllt. Damit's nicht zu einfach wird, wird der Spieler immer dann mit einem Abzug von 20 Treibstoffeinheiten bestraft, wenn sein Flitzer durch das Scrolling aus dem Screen verschwindet, denn das Programm scrollt immer entsprechend dem führenden Auto! Als Ausgleich wird die Kiste in diesem Fall jedoch in einem großen Schwung vorwärts gezogen, damit der Spieler wieder den Anschluß findet. Leider erwiesen sich diese Features in der Praxis trotzdem nicht als sonderlich motivationsfördernd, denn schon mit einem besseren Motor und guten Reifen, die man mit etwas Geschick schon innerhalb der ersten beiden Runden einsacken kann, sehen die Computergegner kein Land mehr. Der Effekt: Beim Test kam ich im zweiten Versuch schon in Level 20 – um dann aus Langeweile aufzuhören. Gewagte, spannende Überholmanöver entfallen, weil sie nicht nötig sind, und nach dem fünfzehnten Level geht's einfach wieder von vorn los, wobei lediglich die gekaufte Ausrüstung gestrichen wird. Nicht mal über meine gigantische Punktzahl von knapp 150000 konnte ich mich lange freuen, denn die Highscores werden nicht abgespeichert. Bliebe als letzte Möglichkeit der Motivationsförderung das Spiel zu zweit, zu dritt oder gar zu viert. Doch da auch hier die Plazierung völlig egal ist, geht der Spielspaß schnell in den Keller. Hinzu kommt, daß es zwischen den einzelnen Fassungen von HOT ROD teilweise gravierende Unterschiede gibt. So sind bei 8-Bit maximal zwei Spieler, auf dem Amiga vier und auf dem ST seltsamerweise nur drei Spieler möglich. Die ST-Fassung ist technisch jedoch recht ordentlich geworden. Das Scrolling ruckelt etwas, und der Sound benutzt nur den mageren Soundchip (no Samples), doch die Animation der Sprites und die Grafik gehen in Ordnung. Der Amiga bringt den Sound natürlich satter rüber, doch da die Kompositionen die gleichen sind, ist er nicht mehr als durchschnittlich. Die Grafik ist natürlich identisch zur ST-Version, besitzt aber kein Rukkelscrolling mehr. Erweitert wurde HOT ROD hier noch um einen netten Soundeffekt beim Um-die-Kurve-Schliddern sowie um einige bewegte Hindernisse in den einzelnen Runden (z.B. Autobahnverkehr). Die gravierendsten Unterschiede gibt's jedoch beim C-64. Hier gibt's als Zwischenstop beim Einladen ein perspektivisches Straßenbild, in dem ein Rennwagen auf den Betrachter zubraust. Der Zoom-Effekt ist dabei eindeutig das Beste, was ich je auf diesem Rechner gesehen habe! So feinstufig, flüssig und schnell hat das noch nie jemand fertiggebracht! Als Zugabe haben die **Maniacs of Noise** noch einen ellenlangen, fetzig superguten Sample und einen tollen Sound im Titelmenü spendiert. Doch wie groß ist die Enttäuschung, wenn per Feuerknopf das Spiel begonnen wird! Die Grafiken sind ja gerade noch eben so akzeptabel, doch die Auto-Sprites sind ätzend klein und werden zudem quälend langsam animiert, die Steuerung ist ungenau. Der Spielspaß darf angemessenerweise mit der Lupe gesucht werden.

Ich frage mich, wie es die **SEGA**-Leute wohl geschafft habe, die Zocker damals vor ihren Automaten zu kriegen. Irgendwie muß da einiges anders gewesen sein. HOT ROD ist als Computerspiel jedenfalls ein Reinfall. Wer auf die Vorgänger und Vorbilder *Supersprint* und *Super Cars* zurückgreift, ist eindeutig besser bedient.

Michael Suck

(Amiga/ST/C-64)			
Grafik	6	6	5
Sound	7	6	10
Spielablauf	4	4	3
Motivation	4	4	3
Preis/Leistung	4	4	4

Programm: Fire & Brimstone, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** MicroProse, **Muster von:** Hersteller.

ZOFF IM

Ihr müßt Euch mal folgendes vorstellen: Da hat man nun ein Game in Händen, das man ja auch furchtbar gerne testen möchte. Nur, einen Haken hat die Sache: Das Spiel scheint furchtbar umfangreich zu sein – jedenfalls der tierisch langen Anleitung nach zu urteilen. Aber nicht die Länge war so abschreckend, sondern daß sie in Englisch war. Englische Anleitungen sind am frühen Morgen aber nun mal echt zu anstrengend, deshalb versucht man dann eben doch, ohne diese langwierige Geschichte auszukommen.



Zauberhafte Grafiken im verzauberten Zauberwald von F & B.

Ich stecke also die Diskette von **MICROPROSE**, auf der **FIRE & BRIMSTONE** draufsteht, in den ST. Das erste Bild macht einen ganz guten Eindruck auf mich. Eine idyllische Landschaft, mit einem kleinen, verträumten Dörfchen, viel Wald und einem Fluß, der lustig vor sich hin plätschert (animiert). Im Vordergrund ein Feldweg, auf dem meine Spielfigur steht, die wie Hägar aussieht. Ein kleines Stück weiter lehnt ein fies aussehender Kerl an einem Baum, wärmt sich an dem vor ihm lodernden Feuer – und ratzt. Auf dem Baum sitzt eine Eule und zwinkert mit den Augen. Am unteren Bildrand ist die Spielstandanzeige zu sehen, unterteilt in fünf Kästchen. In den ersten beiden Kästen werden die Waffen angezeigt. Der dritte enthält einen Schlüssel, darüber steht 99. Hier wird die Spielzeit angezeigt, die von 99 ab rückwärts läuft. Kasten Nummer vier zeigt die Körperenergie der Spielfigur an. Im nächsten ist dreimal der Kopf von „Hägar" abgebildet. Diese Köpfe zeigen die restlichen Leben an. Die letzten beiden sind leer.
Ehe ich nun anfange, probiere ich aus, was „Hägar" so alles drauf hat: Er kann springen, sich ducken und nach links und rechts gehen. Mit dem Feuerknopf kann ich schießen (mit „Space" die andere der beiden Waffen anwählen), aber was ist das? Mein Schuß hat diesen fiesen, schlafenden Typ getroffen, und der scheint davon aufgewacht zu sein. Er steht auf und kommt, eine schreckliche Grimasse ziehend, auf mich zu. Hilfe, war doch nur Spaß! Ich denke, mir bleibt keine andere Möglichkeit, außer die, ihn abzuballern. Ich schieße, was das Zeug hält, aber der Kerl scheint 'ne kugelsichere Weste zu haben. Der geht total cool auf meinen „Hägar" zu, und macht ihn platt, ohne mit der Wimper zu zucken.
Das nächste Mal bin ich schlauer (denke ich), gehe soweit wie möglich zurück (damit ich genug Zeit habe, ihn mehrmals zu treffen) und schieße gleich von Anfang an. Aber wieder – Fehlanzeige. Vielleicht drüberspringen? Nein, geht auch nicht, keine Chance! Der ist einfach stärker als ich. Ich werde zigmal geplättet, bis ich regungslos vorm Screen sitze und einfach nur die Anfangsszene anstarre. Tja, und dann kommt die Lösung ganz von selbst. Der Typ erhebt sich, ohne daß ich was dazu tue und geht an mir vorbei, ohne meine Spielfigur in irgendeiner Art und Weise zu beschädigen. Ah, der tut mir also gar nichts, vorausgesetzt ich schieße nicht auf ihn. Na, prima, weiter im Text. Über's Feuer drüberspringen und mit Kriegsgebrüll ins nächste Bild. Dort habe ich aber einen Schritt zuviel getan, und falle in eine Grube. Tot. Übrigens: Jedesmal, wenn „Hägar" – gemeinerweise – plattgemacht wird, wächst sofort ein Grabstein mit der Aufschrift R.I.P. aus dem Boden.
Der folgende Anlauf ins zweite Bild geht glatter ab. Dort ist eine Art Burg zu sehen, Bäume und ein Vollmond am Himmel. Sogar eine Hexe fliegt auf ihrem Besenstiel durch den Nachthimmel. Diese hat aber, wie ich später feststelle, nichts zu sagen. Sie ist nur verschönernde Beigabe. Aber auf dieser Burg liegt ein silberner Schlüssel. Ich denke mir, daß ich den sicher mitnehmen muß, und versuche auf die Burg zu springen. Drei Absätze sind zu überwinden, ehe ich an den Schlüssel gelangen kann. Mit geübtem Sprung schaffe ich den ersten ohne Probleme. Ging ja so einfach? Na gut, also dann den zweiten. Sprung, und – ah! Hilfe, Feuer! Das war eine Falle. In dem Moment, als ich den zweiten Absatz berührte, wurde das Feuer entfacht. Beim zweiten Versuch finde ich jedoch heraus, daß ich nur ganz knapp springen darf – also praktisch nur mit den Fußspitzen auf der Mauer stehe. Noch einen Sprung, und endlich gelange ich zu dem langersehnten Schlüssel. Nachdem der Schlüssel eingesackt ist (einfach drüberlaufen), hat sich ein kleines Stück von dem großen Schlüssel (in dem Kästchen, wo die Spielzeit angezeigt wird) silbern verfärbt.



Die Grafiken von F & B sind toll, doch leider gibt's kein Scrolling – schade.

Daß dieses Game nicht eines der einfachsten ist, ist mir schon im ersten Bild klar geworden. Der Weg meines Kriegers ist auch weiterhin sehr beschwerlich. Es geht über Stock und Stein. Über die Gruben und Feuer, die es überall im ganzen Spiel gibt, kann man nur drüberhopsen, wenn man sehr nah ran geht. Zudem wird man

ZAUBERWALD ★★★



Es sieht aus wie GHOULS 'N' GHOSTS – und es spielt sich toll!

laufend von kreischenden, blauen Vögeln belästigt. Die sollte man, wenn irgendwie möglich, schnellstens beseitigen. Wenn man nämlich von diesem Federvieh berührt wird, kostet das endlos Energie. Wirklich, überall sind die miesesten aller Fallen eingebaut!

Es muß so gegen Mittag gewesen sein, als ich in dem Game an einem Punkt angelangt war, an dem ich überhaupt nicht mehr weiter wußte. Ich hatte folgendes Problem: Da war ein Feuer und gleich hinter dem Feuer eine Grube. Beides ist absolut tödlich. Der Held des Geschens ist aber leider nicht so gut durchtrainiert, daß er beides gleichzeitig überspringen kann.

Also, was tun? Ich wußte keinen Rat mehr, außer nun doch noch die verhaßte Anleitung zu lesen. Ich zog mir also dieses umfangreiche Werk rein und erfuhr tatsächlich 'ne ganze Menge Wissenswertes. Beispielsweise stand da zu lesen, daß Hägar nicht Hägar, sondern Thor heißt. Außerdem erfuhr ich, daß nur zwei Waffen gehalten werden können, daß die Energie durch das Essen von Früchten aufgefrischt werden kann (manche nehmen aber auch Energie) und daß Thor 36 (!) verschiedene Gegner hat, die allesamt absolut tötlich sind. Thor durchläuft verschiedene Welten, an deren Ende er jedesmal einem Endgegner gegenüber gestellt wird, den er töten muß, um in die nächste zu gelangen. Es reicht aber nicht aus, nur den Endgegner auszuschalten, sondern Thor muß zudem noch alle Schlüssel eingesammelt haben, damit sich die untere Anzeige vollständig silbern verfärbt. Ist das nicht der Fall, wird er zurückgesetzt, bis er alle Teile beisammen hat. Selbstverständlich fand ich auch des Rätsels Lösung, wie Thor über Feuer und Grube gleichzeitig springen kann: Er muß verschiedenfarbige Krüge einsammeln. Mit einem blauen kann er eine Brücke bauen (ah!), mit einem goldenen höher springen, ein weißer macht im Dunklen Licht. Bliebe noch ein roter, durch den man eine Extrawaffe erlangen kann.

»Einfach göttlich!!!!«

Ich wußte zwar jetzt, daß man mit einem blauen Krug eine Brücke bauen kann – mein Problem war nur, daß ich keinen besaß und auch nirgends einen finden konnte. Einen goldenen Krug, ja, den hatte ich, aber mit dem kann man nur höher springen, leider nicht auch weiter. Irgendwann kam ich dann auf die Idee, die Eule aus Bild eins abzuschießen. Und siehe da, nachdem ich den Uhu siebenmal getroffen hatte, fällt der glatt vom Baum und verwandelt sich – man höre und staune – in einen blauen Krug. Endlich!

Hat man dann die „Hilfsbrücke" überquert, geht's total ab. Gegner ohne Ende und in allen Farben. Zwei Bilder weiter hat man dann das Gefühl, daß man nur noch stehenbleiben kann, um sich zu verteidigen. Im Hintergrund ist wieder eine Ruine zu sehen – diesmal mit drei Durchgängen. Also probiere ich, ob man da durch kann. Tatsächlich, eine wohltuende Melodie erklingt, und von Thor bleiben zuerst nur noch bunte Sternchen und dann gar nichts mehr übrig. Bling: Ich bin auf der anderen Seite. Da ist es völlig ruhig. Kein Feind ist in Sicht (wie erholsam), dafür aber wieder ein Schlüssel.

So, mehr verrate ich jetzt nicht mehr, sonst wird es für diejenigen unter Euch, die das Game kaufen, zu langweilig.

Für mich zumindest kann dieses Game gar nicht langweilig werden. Es fasziniert mich irgendwie immer aufs Neue. Ich hab's sogar am Wochenende mit nach Hause genommen, weil es mich überhaupt nicht mehr losgelassen hat. Mit 'nem Kumpel zusammen habe ich dann bis spät nachts gezockt. Resultat: Jetzt ist Uwe auch süchtig nach FIRE & BRIMSTONE. Tja, so schnell kann's gehen.

Zum Megahit hat's trotzdem nicht ganz gereicht, dafür ist's aber ein sehr guter Hit. Gratulation, MICROPROSE!!!

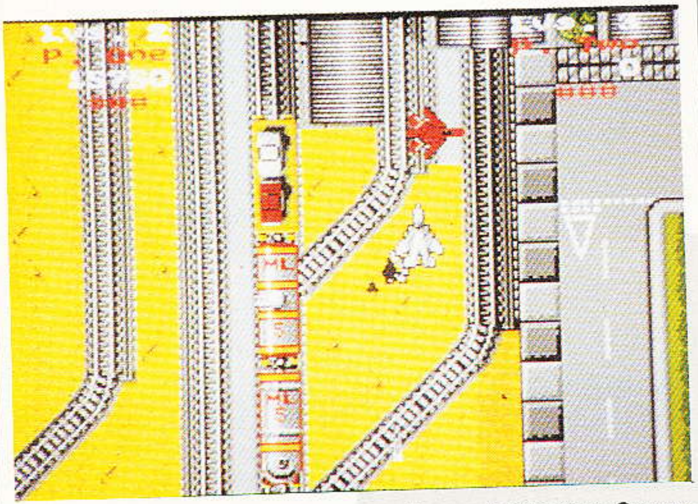
Sandra Alter

Grafik	**11**
Sound	**10**
Spielablauf	**10**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**



LAHME BALLERWARE

Programm: Sonic Boom, System: Atari ST, Amiga (beide getestet), C-64, CPC, Speccy,**Hersteller:** Activision, **Muster von:** [7], [15], [21].



Ballerspiele gibt's mittlerweile wie Sand am Meer. Einen weiteren Versuch, ein Spiel dieses Genres zu produzieren, unternahm **ACTIVISION** mit der Umsetzung eines Automatengames namens **SONIC BOOM**, das 1987 in der Spielhalle zu bewundern war. SEGA produzierte mit SONIC BOOM ein Shootm-up der Mittelklasse, das in der Spielhalle nicht gerade viel Münzen geschluckt hat. Viel Neues bot das Teil nämlich schon damals nicht. Es glänzte nur durch technische Finessen wie Softscrolling, Supersound usw.

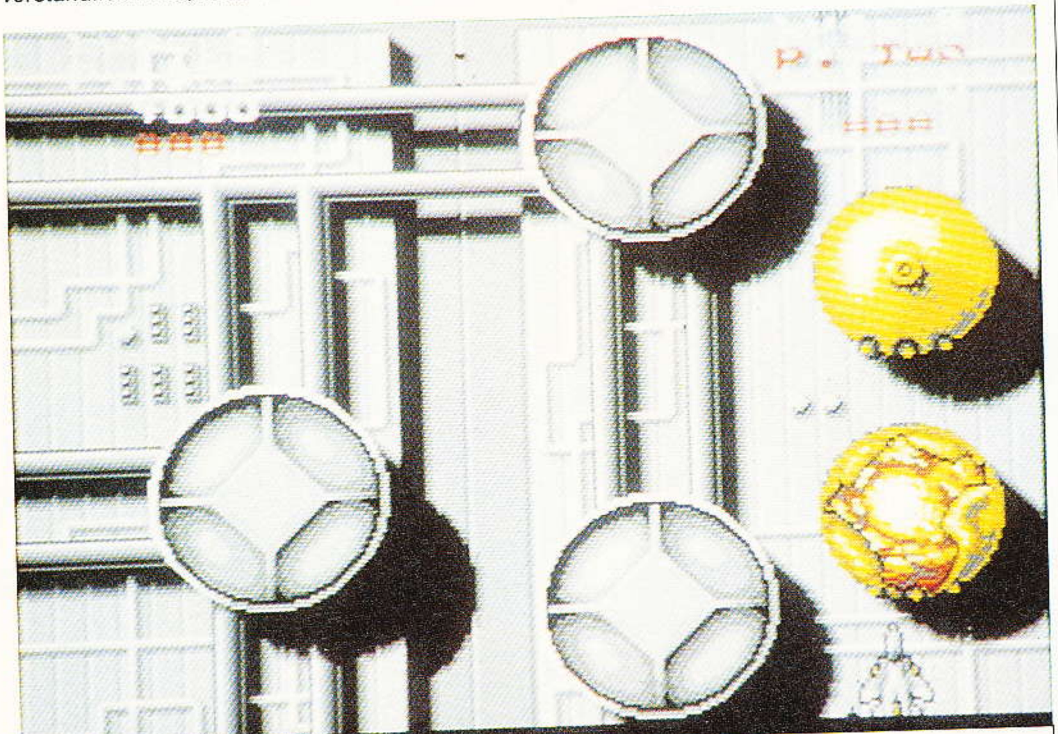
SOURCE, ACTIVISIONs „Hausmarke", bescherte uns die Home-Versionen, von denen wir zuallererst die ST- und Amiga-Versionen zu Gesicht bekamen. Nehmen wir uns beide Teile einmal etwas genauer unter die Lupe: 'ne Story gibt's selbsverständlich nicht, steht sowieso immer dieselbe Chose drin. Also, legen wir gleich los. Es geht um eine, mit einem Wort zu umschreibende Sache: BALLERN. Pure Ballerei ist die Hauptsache, um die sich alles bei SONIC BOOM dreht. Man steuert ein Flugi über eine vertikal Scrollende Landschaft und muß mit der Bordwumme alle anderen „Sachen" plattmachen. Schießt man ganze Formationen bestimmter Gegner ab, kommen Extras zum Vorschein, die die Schußkraft bzw. -anzahl oder -art erhöhen/verändern. Zwei verschiene Extras gibt es: Die roten Fallschirme (?) verbessern den normalen Schuß, während die „Gelben" einen zusätzlichen Superschuß einbringen. Drei der Superschüsse stehen von Beginn an zur Verfügung. Per Tastatur ist es möglich, diesen Schuß auszulösen. An Feinden steht leider nicht allzuviel zur Auswahl:

Insgesamt gibt es drei verschiedene Grundgegner (Flugzeuge, Panzer, Schiffe), die zwar in unterschiedlichen Formen auftreten, aber irgendwie nicht das richtige Flair rüberkommen lassen. Am Ende eines jeden Levels wartet ein Obergoofy (Endgegner) auf seine Vernichtung, dessen Energie am oberen Bildschirmrand angezeigt wird. Vom Aufbau her ähnelt SONIC BOOM stark 1492 (Name von der Red.) und anderen Games dieser Art, bietet insgesamt auch nicht viel Neues. Zudem ist die technische Ausführung ganz schön in die Hose gegangen.

Die Programmierer von SOURCE (warum eigentlich ein Pseudonym?) scheinen weder den Atari ST noch den Amiga einigermaßen zu beherrschen. Ich bin zwar jemand, der nicht nur auf die Programmiertechnik schaut, denn auschlaggebend ist nicht nur die technische Seite, sondern vor allen Dingen der Spielspaß. SONIC BOOM hingegen verdirbt sicherlich jedem Freak den Spaß am Spielen. Dafür ist es technisch einfach zu schlecht. Es ist ja verständlch, daß nicht jedes Spiel absolut ruckelfrei abläuft, doch SOURCEs Programmierer scheinen den Begriff Softscrolling noch nie gehört zu haben. Das Scrolling ruckelt so dermaßen stark, daß einem jeder Spielspaß schon nach sehr kurzer Zeit vergeht. Nicht, daß es nur ruckelt und der Bildschirmausschnitt nicht gerade groß ist, hinzu kommt noch ein total langweiliger, nervtötender Sound. Auf dem ST ist man ja mangels guter Programmierer schon Schlechtes gewohnt; doch selbst aus dem Amiga, für den es genügend gute Musikprogramme und -programmierer gibt, ist nicht mehr als ein Joghurtbechergepiepse zu vernehmen, das sich nach kurzer Zeit zudem noch wiederholt!

Da hat ACTIVISION nun ein Heidengeld für die Lizenz des Games hingeblättert und läßt solche Loser ans Werk. Ich frag' mich da, ob es nicht vielleicht besser wäre, weniger Geld für teure Lizenzen zu opfern und dafür bessere Programmierer anzuheuern? SONIC BOOM – eine Produktion, die niemanden interessieren wird.

fripp



Mäßige Grafik und mäßiger Spielablauf bei SONIC BOOM.

Grafik	6
Sound	2
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	4

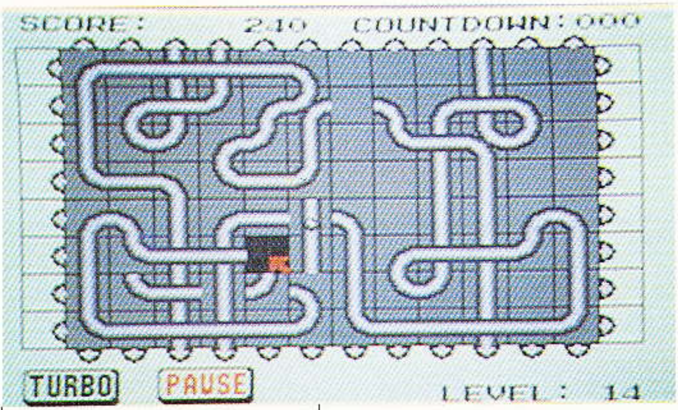
DA RAUCHT DIE BIRNE

Programm: Blodia, **System:** PC Engine, **Preis:** ca. 90 Tacken, **Hersteller:** Hudson Soft, Japan, **Muster von:** 68.

Jeder von Euch hat bestimmt mal so'n schönes Spielchen besessen, das man an Losbuden auf dem Jahrmarkt oder billig im Spielwarengeschäft erstehen kann. Ich meine diese kleinen viereckigen Dinger, auf denen viele kleine verschiebbare Quadrate sind. Ein Kästchen ist leer, und wenn man die vorhandenen Quadrate lange genug und vor allem richtig verschiebt, erhält man ein Muster, eine Zahlenfolge oder ein Bild. Auf dem gleichen Schema basiert das neue Game **BLODIA** des japanischen Softwarehauses **HUDSON SOFT**.

Auf der Mattscheibe erscheint ein Feld, auf dem sich verschiebbare Kästchen befinden. Auf einigen Kästchen sind Rohrstücke zu sehen, alle anderen sind einfach nur grau. Ein Feld wurde frei gelassen, in das man nun eines der umliegenden Vierecke hineinschieben kann, dadurch ensteht das Freifeld nun an einer anderen Stelle.

Sowie das Game gestartet wird, setzt sich auch eine Kugel in Bewegung, die durch die Rohrstücke hindurch rollt. Den roten Pfeil setzt man nun auf das Kästchen, welches verschoben werden soll, drückt Taste „I", und das angezeigte Kästchen rutscht in den Freiraum. Die



Baustelle . . .?

Stücke müssen nun so geschickt verschoben werden, daß alle Rohre durchrollt werden können. Sollte das nicht der Fall sein, weil man zu langsam war oder was weiß ich, fällt die Kugel runter und kracht lautstark auseinander.

Ist das Gegenteil der Fall, und man war so schnell, daß schon alle Stücke zusammenpassen, ehe die Kugel am letzten Rohrstück angekommen ist, kann man den Turbo mit Taste „II" einschalten, so daß die Kugel schneller rollt.

Zu Beginn des Games steht ein Menü zur Verfügung, in dem man verschiedene Level auswählen kann. Ratsam ist es jedoch, mit dem ersten Level zu beginnen, um in Übung zu kommen. Es hört sich nämlich einfacher an, als es dann letztendlich ist. Tja, und wie das bei den meisten Strategiespielen so ist, wenn man einmal damit angefangen hat . . .

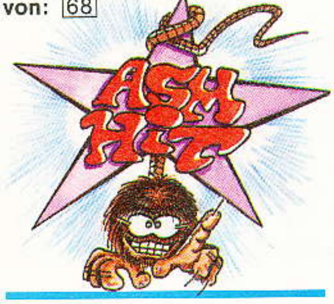
BLODIA ähnelt ein bißchen dem in Heft 4/90 vorgestellten, *Pipe Mania*. Auch bei diesem Game werden Rohrstücke aneinandergesetzt, und anstelle einer Kugel hat man sich hier für Flüssigkeit entschieden, die durch die Rohre gluckert. *Pipe Mania* ist wesentlich einfacher als BLODIA. Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades wird dieses Game die meisten PC Engine-User sicherlich enttäuschen. Die Speicherkapazität der Engine wird nur minimal ausgenutzt. Grafikmäßig ist bei diesem Game auch eher weniger los. Es gibt ja auch kaum was zu animieren, da ist eben das Spielbrett und fertig. Die Bildchen, die nach jedem Level gezeigt werden, bringen's auch nicht mehr.

Ein guter Tip zum Schluß: Zieht auf dem nächsten Rummelplatz, an dem ihr vorbeikommt, mal ein Los. Dann bekommt Ihr sowas als Trostpreis für den Einsatz von 50 Pfennigen. Ihr habt dann das gleiche Game in handbetriebener Plastikform, aber immerhin 89,50 Mark gespart! *Sandra Alter*

Grafik	3
Sound	3
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	6

GENIAL

Programm: Sokoban, **System:** Mega Drive, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** NCS, Japan, **Muster von:** 68



»SOKOBAN ist ein Klassiker für die Ewigkeit und erzeugt die pure Sucht.«

Die Idee von **SOKOBAN** ist zwar uralt, aber dennoch so genial einfach bzw. einfach genial, daß sie im Lauf der letzten Jahre immer wieder neu aufgegriffen wurde. Als jüngster Sproß der großen Sokoban-Familie darf nun das Mega Drive gelten, wobei **NCS** die Programmierung besorgte.

Viel gab es eh nicht zu programmieren, denn bei SOKOBAN geht's schlicht und ergreifend darum, Kisten auf markierte Felder zu schieben. Der Witz an dem Ding ist, daß die Spielfigur die Kisten eben *nur* schieben kann und somit aufpassen muß, daß die Dinger nicht in Sackgassen landen.

Das kann manchesmal verdammt schwierig werden, denn das gute Leveldesign der NCS-Jungs beinhaltet ganz schön fiese Fallen, bei denen der Spieler mit der richtigen Taktik die richtigen Kisten an die richtigen Stellen schieben muß. Damit Ihr nun nicht bei jedem neuen Spiel die gleichen Levels durchzocken müßt, gibt's einen Password-Modus, mit dem die einzelnen Levels direkt angewählt werden können. Vorausgesetzt natürlich, Ihr könnt die zehn Stages eines jeden Levels durchspielen. Aufgelockert wird dieses triste Spiel mit dem starken Suchteffekt durch einen netten Vorspann, der wohl zu einer irgendwie konstruierten Hintergrundstory gehört.

Als Pausengag gibt's noch einen Editor, mit dem aber nur ein einziges Spielfeld gestaltet werden kann, das nicht mal abgespeichert wird, obwohl dies mit einem batteriegepufferten RAM sicherlich möglich gewesen wäre.

Macht aber nix, denn SOKOBAN verfügt auf dem Mega Drive über unzählige Stages mit einem stetig steigenden Schwierigkeitsgrad, wobei Ihr in jedem Level die Stages frei wählen könnt. Es kommt halt nur darauf an, daß alle Stages eines Levels gelöst werden. Motivationsprobleme gibt's bei SOKOBAN im übrigen keine, denn jedes neue Spielfeld hat seine eigenen Tücken und bedarf viel Kniffelei. Etwas unglücklich sind lediglich die größeren Spielfelder gelungen, bei denen alle Grafikelemente stark verkleinert wurden, was nicht gerade augenfreundlich ist.

Ansonsten ist SOKOBAN jedoch uneingeschränkt empfehlenswert, denn das tolle Konzept erzeugt Kniffelfeeling wie bei *Tetris*. Und wer diesen Klassiker schon bis zum Umfallen gespielt hat, kommt an SOKOBAN sowieso nicht vorbei. *Michael Suck*

Grafik	7
Handhabung	10
Technik/Strategie	11
Spielwert	10
Preis/Leistung	10

IDEEN-MANGEL?

Programm: Space Invaders, **System:** PC-Engine, Preis: ca. 90 Mark, **Hersteller:** Taito Corp., Japan, **Muster von:** [68].

So langsam aber sicher scheinen den Programmierern aus dem uns leider sehr fernen Lande Japan die Ideen auszugehen. Jetzt setzen sie sogar schon Uralt-Titel für die **PC-ENGINE** um. Als mir der deutsche Großhändler, von dem wir den Konsolenstoff immer pünktlich(?!) erhalten, am Telefon sagte, daß er ein neues Game für die ENGINE mit Namen **SPACE INVADERS** habe, dachte ich erst, „der hat 'se ja



nicht mehr alle". Nun haben wir diese nette, kleine *HuCard* erhalten, und ob Ihr es nun glaubt oder nicht: Die Japaner haben sich wirklich getraut, das original SPACE INVADERS für die PC-ENGINE umzusetzen!

Das „2nd Development Team" von **TAITO** kam auf die glorreiche Idee, diesen Oldie zu programmieren. Wahrscheinlich befindet sich unter denen irgendein SPACE INVADERS-Enthusiast, der anscheinend nichts Besseres zu tun hat, als an sein Lieblingsspiel zu denken und darüber hinaus noch weniger Lust hat, sich einen Spielautomaten ins Wohnzimmer zu stellen.

Muß ich jetzt noch einmal erläutern, was der Sinn der Sache ist? Na gut, in aller Kürze hier nun ein paar Worte zum Spielablauf: Richtig fiese, ja sogar oberfiese Aliens wollen die Menschheit vernichten. Sie bedienen sich dazu „modernster" Laserwaffen und Raketen, mit denen sie unseren Blauen Planeten befeuern. Doch irgendjemand muß das Inferno verhindern. Dort greift der Spieler ein: Mit einer Art Flak, die sehr beweglich ist, geht's nun zur Sache. Die Angreifer kommen immer in derselben Formation auf die Erde zu. Bevor sie den Boden erreichen, müssen alle abgeschossen werden. Ab und zu fliegt noch ein Ufo am „Himmel" entlang, das – falls es getroffen wird – Bonuspunkte hinterläßt. So geht's dann über Level und Level weiter – und wenn sie nicht gestorben sind, ballern sie noch heute...

Wenn das nun alles wäre, würde ich heulen, doch ganz so faul waren die Programmierer glücklicherweise nicht. Das Modul enthält nämlich zwei SPACE INVADERS-Fassungen: Eine 1:1-Umsetzung des so um die '78 erschienenden Automaten und die 90er Version.

Die Story der 90er-INVADERS knüpft ziemlich nahtlos an die „alte"78er an: Damals ist es den Menschen gelungen, sich vor „der unheimlichen Begegnung der dritten Art" zu retten. Die letzten zwölf Jahre haben die Aliens aber nicht nur Bier gesoffen, sondern ihr Waffensystem kräftig aufpoliert. Der Tag ist gekommen, und der zweite Angriff auf die Erde kann losgehen. Genau wie 1978 ist der Spieler auch 1990 mit 'ner beweglichen Flak bewaffnet, um die Angreifer plattzumachen. Allerdings schießen die Aliens jetzt dreimal so viel und bewegen sich 'ne Ecke schneller (und flüssiger) als damals. Das Ufo gibt's auch wieder, nur daß es diesmal neben Bonuspunkten auch noch Extrawaffen wie Super-Laser, Smart-Bombs und dergleichen mehr „rausrückt".

Was bietet uns dieses Cartridge nun insgesamt? Es enthält SPACE INVADERS 1978, SPACE INVADERS 1990 mit Grafiken und Sounds von 1986 und ein paar grafische Tricks, die leider nur im Vorspann auftauchen. Das ist nicht viel für 90 Mark, finde ich. Andererseits motivierte mich das Game ungewöhnlich lange. Aber mal ehrlich, wer hat schon 90 Mark für ein Spiel dieser Art über, wenn es doch jede Menge andere Shoot-em-ups von wesentlich besserer Qualität gibt. In diesem Heft befinden sich beispielsweise zwei, die Euer Geld mit Sicherheit eher verdient haben *(Paranoia* und *Cyber Core).*

Torsten Oppermann

	78er/90er
Grafik	**1 / 5**
Sound	**1 / 4**
Spielablauf	**3 / 5**
Motivation	**4 / 7**
Preis/Leistung	**4**

Bachler Computersoftware

Amiga

	DM Preis
688 Attack Submarine	66,95
Action Cartridge	189,00
Black Tiger	64,95
Bloodwych Data Disk.	39,95
Budokan	66,95
Cabal	64,95
Chronoquest II	74,95
Conqueror	69,95
Crack Down	64,95
Cyberball	49,95
Cyberworld	39,95
Dragons Breath	74,95
East vs. West (Berlin 1948)	69,95
F29 Retaliator (Deutsch)	**59,95**
Fighter Bomber	74,95
Full Metal Planete	66,95
Future Wars (Deutsch)	66,95
Hot Rod	66,95
Hoyle's Book of Games	89,95
Indiana Jones 3 Adventure dt.	69,95
Infestation	66,95
Italia 1990	**14,95**
It came from the desert (1 MB)	79,95
It came from the d. Data Disk.	44,95
Kick Off	39,95
Kick Off Extra Time	29,95
Klax	54,95
Leisure Suit Larry 3	a.A.
Lost Dutchman Mine	66,95
Lost Patrol	a.A.
Manchester United	64,95
Maniac Mansion (Deutsch)	69,95
Midwinter (Komplett Deutsch!)	**74,95**
Operation Thunderbolt	64,95
P-47 Thunderbolt	66,95
Pinball Magic	54,95
Pipe Mania	64,95
Pirates (Deutsch)	69,95
Player Manager (Deutsch)	**49,95**
Rainbow Islands	64,95
Rings of Medusa (Deutsch)	66,95
Sim City (Deutsch) Ohne 1 MB!	79,95
Sim City Zusatzdiskette	a.A.
Ski or die	a.A.
Space Rogue	74,95
Star Flight (deutsch)	69,95
Super Cars	49,95
Tennis Cup	a.A.
Their finest hour	a.A.
Tie Break	64,95
TV Sports Basketball (Deutsch)	79,95
Tower of Babel	66,95
Unreal	a.A.
X-OUT	54,95
Xenomorph	66,95

Commodore 64/128

	DM Kass.	Disk.
"21"		44,95
Black Tiger	29,95	39,95
Cabal	29,95	42,95
Chambers of Shaolin	29,95	42,95
Champions of Krynn		64,95
Cyberworld	19,95	29,95
Dragon Wars		44,95
F-16 Combat Pilot	Auf Anfrage!	
Ferrari Formula 1		44,95
Fighter Bomber	39,95	54,95
Great Courts		54,95
Hard Drivin'*	29,95	39,95
Hot Rod	29,95	42,95
Iron Lord	44,95	49,95
Knights of Legend		54,95
Maniac Mansion (Deutsch)		54,95
Operation Thunderbolt*	29,95	42,95
P-47 Thunderbolt	29,95	42,95
Pipe Mania	29,95	42,95
Player Manager	Auf Anfrage!	
Rainbow Islands	29,95	39,95
Sim City (Deutsch)		49,95
Ski or die	Auf Anfrage!	
Star Flight		**42,95**
Tangled Tales		54,95
TV Sports Football		49,95
Vendetta	Auf Anfrage!	
War of the Lance		64,95
X-OUT	34,95	42,95

Atari ST

	DM Preis
Black Tiger	49,95
Bloodwych Data Disk.	39,95
Cabal	54,95
Chaos strikes back	64,95
Chronoquest II	74,95
Conqueror	69,95
Crack Down	54,95
Cyberball	49,95
Dragons Breath	74,95
East vs. West (Berlin 1948)	69,95
F29 Retaliator (Deutsch)	**59,95**
Fighter Bomber	74,95
Full Metal Planete	66,95
Future Wars (Deutsch)	64,95
Hot Rod	54,95
Indiana Jones 3 Adventure dt.	69,95
Infestation	66,95
Italia 1990	**14,95**
Kick Off	39,95
Kick Off Extra Time	29,95
Klax	54,95
Leisure Suit Larry 3	a.A.
Lost Dutchman Mine	66,95
Lost Patrol	a.A.
Manchester United	64,95
Maniac Mansion (Deutsch)	69,95
Midwinter (Komplett Deutsch!)	**69,95**
P-47 Thunderbolt	66,95
Pinball Magic	49,95
Pipe Mania	54,95
Player Manager (Deutsch)	**49,95**
Rainbow Islands	49,95
Rings of Medusa (Deutsch)	66,95
Sim City (Deutsch)*	79,95
Ski or die	a.A.
Space Rogue	74,95
Star Flight (Deutsch)	69,95
Super Cars	54,95
Tennis Cup	a.A.
Their finest hour	a.A.
Tie Break	64.95
Tower of Babel	66,95
Ultima 5	74,95
X-OUT	54,95
Xenomorph	66,95

IBM & Kompatible

	DM Preis
Bruce Lee Lives	64,95
Champions of Krynn	74,95
Code-Name: Iceman	**99,00**
Conqueror	69,95
Conquests of Camelot	a.A.
Cyberball*	64,95
Die Hard	64,95
Drakkhen	79,95
East vs. West (Berlin 1948)	69,95
Face Off	79,95
Fighter Bomber	84,95
Flight Simulator 4.0 dt.	144,00
Full Metal Planete	69,95
Indianapolis 500	69,95
Knights of Legend	74,95
Leisure Suit Larry 3	109,00
Maniac Mansion (Deutsch)	69,95
Midwinter (Komplett Deutsch!)	**74,95**
Pipe Mania	64,95
Railroad Tycoon	a.A.
Rings of Medusa (Deutsch)	69,95
Sim City (Deutsch)	79,95
Sim City Zusatzdiskette	a.A.
Ski or die	69,95
Star Flight 2	69,95
Star Trek V - Final Frontier	74,95
Tangled Tales	69,95
Test D. 2 European Challenge	94,95
The Colonel's Bequest	109,00
Their finest hour	74,95

SOUND BLASTER **399,00**
(Musik-Synthesizer-Karte in Stereo incl. MIDI, Joy.-Port, Sampler und kompatible zu sehr vielen Spielen!

Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5 DM) oder Vorkasse (Bar, Scheck).

Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog mit noch mehr Programmen für noch mehr Computer an!

Bitte Preisliste anfordern.

Andreas Bachler · Computersoftware
Blücherstr. 24 · Postfach 429
D-4290 Bocholt · Tel. (028 71) 18 30 88

Husch, husch ins Körbchen

Programm: Super Real Basketball, **System:** Mega Drive, **Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** 68

Der Kampf der Systeme scheint entbrannt zu sein: Wann immer ein neues Super-Ballerspiel oder tolles Sportspiel für die PC-Engine erscheint, spätestens zwei Monate später ist ein äquivalentes Game für das Mega Drive da. Auf *Power League Baseball* folgte von SEGA *Tommy Lasorda Baseball*, nach *Winning Shot* gab's die *Super Masters* für das Mega Drive, und nun ist auch der direkte Konkurrent zur Basketball-Simulation *USA Pro Basketball* in unseren Breiten eingetroffen! Und da SEGA immer alles besser als die anderen machen will, heißt das Teil natürlich gleich **SUPER REAL BASKETBALL.**

So ganz kann das Spiel seinem Anspruch allerdings nicht gerecht werden, auch wenn viele Features des Engine-Basketball kräftig abgekupfert wurden. So wird das Spielfeld aus der üblichen Kameraperspektive betrachtet und scrollt bei Bedarf willig und flüssig nach links und rechts in Richtung Korb. Der Spieler kann zwischen acht Mannschaften der amerikanischen NBA wählen (wie bei der Engine), Taktik und Aufstellung anhand der Spielstärken und Schwächen bestimmen (wie bei der Engine) und dabei diverse Statistiken und Daten jedes Spielers anschauen (w.b.d.E.). Als Spielvarianten stehen ein Turnier mit allen acht Mannschaften oder ein Freundschaftsspiel gegen eine Truppe nach Wahl zur Verfügung, ein zweiter Spieler kann bei beiden Varianten mit einbezogen werden. Während des Spiels wird immer nur eine der Spielfiguren gesteuert, wobei natürlich die gerade aktive frei gewechselt werden kann. Bei der PC-Engine war das entsprechende Sprite durch ein leicht irritierendes Flackern zu erkennen, bei SEGA war man klüger und verpaßte den Dribbelkünstlern einen eindeutig zu erkennenden Pfeil. Apropos dribbeln: Auch hierbei unterscheiden sich beide Basketball-Simulationen nicht im geringsten. Es darf gepaßt werden (abhängig von der Richtung immer zum nächsten, freistehenden Mitstreiter), und zwar hoch oder tief oder im Sternschritt. Ebenso gibt's Distanzwürfe, Dunkings, Strafwürfe und den stinknormalen Korbwurf. Beim Dunking und beim Strafwurf wird (w.b.d.E.) in eine Nahaufnahme umgeblendet. Ein riesiges Sprite springt auf den Korb zu, wobei der Spieler den Feuerknopf dann drücken muß, wenn ein hin- und herflitzender Punkt auf einem Trefferbalken im roten Bereich ist. Ist ein Abwehrspieler nahe genug am Korb, kann er mit derselben Technik abwehren.



Wie gesagt, all diese Features sind von *USA Pro Basketball* geklaut, aber bewährt. Verbessert wurden das Aussehen der Spielersprites, der Sound, die Paßgenauigkeit, die Technik beim Abblocken und die Animation beim Dunking, zumal noch eine Dunkingvariante (unter dem Korb) hinzugekommen ist. Verschlechtert haben sich die Animation der Spielersprites, die reichlich unbegnadet umherhinken, und der Spielfluß. Dies liegt daran, daß die Bälle viel zu schnell abgejagt werden können und vor allem die computergesteuerten Jungs viel zu hirnlos agieren. Tempogegenstöße sind somit mehr die Regel als die übliche Ausnahme, denn wenn man mal einen Abwehrspieler braucht, ist keiner da. Traurig, aber wahr: In diesem Falle macht es keinen Unterschied, ob man sich für die Zonen- oder Manndekkung entscheidet.

Bleibt also unterm Strich eine „Coverversion" übrig, die in Details gegenüber dem Original verbessert wurde, bei den wichtigen Grundtechniken aber nicht mithalten kann. SUPER REAL BASKETBALL ist zweifellos eine lohnenswerte Anschaffung, denn das Spiel macht Spaß und bietet genügend Feinheiten für die Motivation.

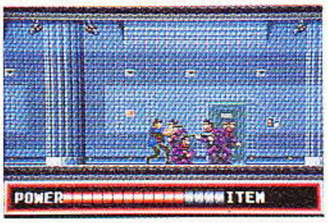
Diese Runde im Kampf der Systeme ging also knapp an NEC, doch die Mega-Drive-User sollten sich nicht grämen: Es spricht vieles dafür, daß das beste Automaten-Tennisspiel aller Zeiten, *Passing Shot*, gegen das beste Konsolen-Tennis aller Zeiten, *World Court Tennis*, antreten wird. Man darf gespannt sein ... *Michael Suck*

Grafik	10
Animation	7
Sound	9
Spaß/Spannung	9
Realitätsnähe	9
Preis/Leistung	9

Praxisuntauglich

Programm: City Hunter, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Sunsoft, Japan, **Muster von:** 68

Ob die Programmierer von **CITY HUNTER** einen Amiga, C-64 oder ST besitzen? Irgendwie sieht das Spiel nämlich verdammt nach *North Sea Inferno* aus. Ich weiß zwar nicht, ob man wieder mal eine Bohrinsel von Terrors befreien soll, doch die grafische Darstellungsweise und der Spielablauf ähneln dem Inferno von Kollege Peter aus Eschwege (ASM 3/1990) schon sehr stark. Das Spielgeschehen wird – wie bei NSI – von der Seite gezeigt. Der Spieler läuft mit 'ner guten Wumme bewaffnet durch die endlos vielen Bildschirme und ballert alle sich ihm in den Weg stellenden Typen gnadenlos ab. So weit, so gut, hört sich ja noch ganz respektabel an. Doch leider ist 'n „büschen" zu viel Japanesisch im Programm. Hinter vielen Türen sind nämlich nicht nur Schlüssel und dergleichen mehr versteckt. Der bzw. diejenige, der/die sich in dem Raum befindet, gibt ab und zu noch konkrete Hinweise, ohne die das Spiel meines Erachtens nicht zu schaffen ist. Außerdem ist die technische Realisierung dermaßen daneben gegangen, daß man nur noch heulen kann. Anfangs ist das Scrolling ja noch recht flüssig, doch sobald sich drei bis vier Sprites auf dem Screen „tummeln", fängt das Scrolling an zu ruckeln und



wird somit fast unspielbar. Die Hintergrundgrafik und Sprites wurden nicht gerade mit viel Liebe zum Detail gezeichnet. Animatorisch gehen die Sprites ja noch in Ordnung. Doch: Bleibt man stehen, um zu schießen, sieht's aus, als ob der Typ Durchfall hat. Ein Lacher allererster Güte.

Aus der Anleitung war zu entnehmen, daß SUNSOFT demnächst *Batman – The Movie* für die PC-ENGINE umsetzen will. Mir graut's jetzt schon vor dem Tag, an dem dieses Programm bei uns eintreffen wird; nicht etwa wegen BATMAN...

Torsten Oppermann

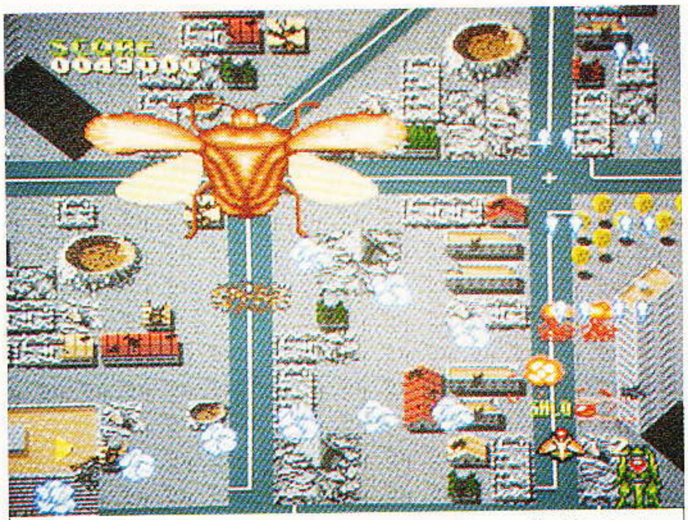
Grafik	4
Sound	3
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	2

Die metamorphosierte Baustellenballerei ...

Programm: Cyber Core, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Information Global Service/Game Princess, Japan, **Muster von:** 68.

Lang, lang ist's her, seit *Gunhed* die ASMlerInnen in Verzückung geraten ließ. Die Zeit des Wartens ist nun aber endgültig vorbei! Es gibt wieder „vernünftigen" Ballerstoff für die PC-ENGINE! Ein bislang unbekanntes Softwarehaus namens **INFORMATION GLOBAL SERVICE** will mit dem Shoot-em-Up **CYBER CORE** *Gunhed* Paroli bieten. CYBER CORE ist das erste Spiel, das die japanische Company IGS unter dem **GAME PRINCESS**-Label veröffentlicht. Ob CYBER CORE wirklich eine Prinzessin unter den ENGINE-Games ist, wird sich gleich herausstellen. In letzter Zeit verzapften die Hersteller der **HuCards** nämlich fast nur Müll. Es gab nur wenige Lichtblicke in einem schier endlos scheinenden Tunnel zu sehen. Doch bevor wir uns dieses Teil einmal aus der Nähe betrachten, ein kleiner Einblick in die Story.

Ich will Euch damit nicht lange aufhalten, deshalb hier in der kürzesten Kurzform eine Wiedergabe der – glücklicherweise englischen – On-Screen-Story: Wir schreiben das Jahr 2269 (vielleicht das Geburtsdatum des Programmierers plus 300 Jahre?). Wissenschaftler haben es endlich geschafft, Kontakt mit anderen Lebewesen aufzunehmen. Die Außerirdischen gehören zur Familie der Insekten, unterscheiden sich aber in der Größe stark von den uns bekannten: Der Großteil dieser netten kleinen Tierchen ist so um die hundertmal größer. Der Hugoboss der Insektenclique will den Blauen Planet unter seine Fittiche nehmen



Fieser Endgegner... Fotos: (2) PC-Engine



»CYBER CORE – einfach genial, dieses eklige, faszinierende Shoot-em-Up!«

und erteilt seinen Untertanen den Auftrag, alles Menschliche zu vernichten. Acht verschiedene Landschaften haben die Viecher besetzt. Es gibt nun nur noch eine Möglichkeit, die Erde zu retten: Die Chimäre (eine Mischung aus Mensch und Insekt) muß zum Einsatz gebracht werden. Und an dieser Stelle beginnt CYBER CORE.

Der Spieler steuert das künstliche generierte Hyper-Insekt über die vertikal scrollende Landschaft und muß alles abballern, was ihm in die Quere kommt. Zwei verschiedene Grundwaffen können eingesetzt werden: Button II löst den Laser aus, Button I die Bombe. Das Waffensystem kann glücklicherweise stark aufgebessert werden: Ab und zu taucht ein Vieh auf, das bei einem Treffer eine Blase hinterläßt, die mit einem farbigen Inhalt versehen ist. Vier verschiedenfarbige Blasen gibt es. Jede enthält ein Extra, das die Schußkraft/-art ändert. Die Extrawaffen sind teilweise schon aus anderen Ballerspielen bekannt, aber immer noch sehr schön anzusehen und natürlich wirkungsvoll. Von Rippel-Lasern, über Streuschüsse bis hin zu den altbekannten „Normal-Lasern" ist so gut wie alles dabei. Um das Waffensystem aufzubessern, können aber immer nur Blasen **einer** Farbe aufgenommen werden; und zwar maximal drei. Ist versehentlich eine „Falschfarbe" aufgesammelt worden, sind alle zuvor eingesammelten Extras verloren; einer der wenigen Schwachpunkte des Programms; Kombinationen der einzelnen Waffen wären wesentlich sinnvoller gewesen. Die obligatorischen Extrasymbole, wie Extraleben, Smart-Bombs, Schutzschild usw. dürfen bei einem Shoot-em-up wie CYBER CORE selbstverständlich nicht fehlen. Von Zeit zu Zeit taucht immer mal eines dieser Dinger auf – bei mir jedoch meist im falschen Moment.

Die feindlich gesinnten Aliens sind ebenfalls bestens gewappnet. Sie fliegen außerdem in teilweise so abgedrehten Formationen daher, daß man nur noch mit dem Kopf schütteln kann. Der Grafiker scheint über eine sehr lebhafte (Insekten)-Phantasie zu verfügen: Allerhand ekliges Zeugs flattert in der Luft und krabbelt auf dem Boden herum, es ist echt alles dabei: Wabbelige Maden, riesige Moskitos, eklige Riesenspinnen, ja sogar Würmer schlängeln sich am Boden entlang. Es scheint das gesamte Insektenreich in CYBER CORE vertreten zu sein. Ich habe noch nie so viel ekelhaftes Zeugs auf einem Haufen gesehen. Die insgesamt acht Level besitzen alle einen übergroßen Endgegner und teilweise noch fiesere Zwischengegner, die einem das Leben nicht gerade leicht machen. Wenn wir gerade beim Schwierigkeitsgrad sind: Dieser hätte durchaus etwas höher ausfallen können. CYBER CORE spielt sich bis zum achten Level meines Erachten etwas zu einfach. Und dann kommt's hammerhart. Der achte Level von CYBER CORE kann sich durchaus mit dem neunten von *Gunhed* messen: selten so etwas schwieriges gesehen. Leider ist nach dem achten Level schicht, schade.

Mit CYBER CORE hat IGS ein Game produziert, das sich sehen lassen kann. Hier und dort hat man sich zwar einige Ideen geliehen (*Dragonspirit* läßt grüßen), doch hebt sich dieses Spiel positiv aus der Masse der Losergames für die PC-ENGINE ab. CYBER CORE fesselte mich tagelang vor der ENGINE. Auch wenn ich ohne Continue bis Level acht komme, während des Spielens kommt nie Frust und schon gar keine Langeweile auf. Ein würdiger Hit? Mit Sicherheit. Den Japanern sei gedankt! *Torsten Oppermann*



Grafik	11
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

MIT ERFAHRUNG GUT

Programm: Paranoia, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Naxat, Japan, **Muster von:** 68

Es war einer dieser grauen Morgen, an denen man keinen Parkplatz mehr findet, die ersten Trabbis die Atemwege mumifizieren und der Ernst des Lebens kein Ende nehmen will. Und doch: Ein Hoffnungsschimmer gab es in der Form dieses kleinen, weißen Kästchens, das mit Vorliebe so 'ne Art Kreditkarte verschluckt, um seine seltsamen Fähigkeiten zu entfalten. NEC sei Dank für die PC-Engine!

Und an eben diesem Morgen trug es sich und der Briefträger uns zu: neues Futter für diese Wunderkiste! Die Verpackung: Eine CD-Hülle. Der Name: **PARANOIA**. Der Hersteller: **NAXAT**. Die Anleitung: Japanisch. Die Handlung: BALLERN! Die Benotung: Grafik: – halt, halt!

Bei 'nem Ballerspiel sollte man zwar nie lange um den heißen Brei herumreden, doch ein bissel mehr Information wollt Ihr doch, oder? Und gerade *weil* PARANOIA nur ein „simples" Ballerspiel ist, ist die Erwähnung von Details notwendig, die einem Shoot-em-up den gewissen Pfiff geben – oder eben nicht. Bei PARANOIA kam der Hersteller natürlich nicht um die üblichen Standards herum, sprich fünf horizontal scrollende Levels, Endgegner und Extrawaffen. Doch schon beim Design der einzelnen Levels ist der Name des Spiels Programm. Mit einem Hauch von Verrücktheit versehen, bietet PARANOIA dem Spieler z.B. Ameisen, die Raupen anknabbern und dabei wie ein Springbrunnen ballern, kriechende Wale mit Laserschuß und ein rotgeädertes Riesenauge als Endgegner. Und das sind nur ein paar Beispiele aus den ersten beiden Levels! Die Backgrounds sind natürlich im gleichen Stil gezeichnet und recht abwechslungsreich – besonders, was die Fauna und Flora betrifft. Schöne Ausblicke auf den Horizont wechseln ab mit einem Bauklötzchen-Labyrinth oder wuchernden Strauchgebilden. Die Grafik mag an manchen Stellen ungewohnt sein, aber sie ist toll gezeichnet und wunderschön coloriert. Der Stil erinnert ein wenig an *Ordyne* (gab's ebenfalls nur für die Engine), ist jedoch bei PARANOIA konsequenter durchgehalten worden und keinesfalls niedlich. Was Ihr auf dem Screen zu sehen bekommt, ist meist fies drauf und sieht auch so aus. Klarer Fall, daß nahezu alles, was da kreucht und fleucht, Euch ans Leder will.

Der paranoide Held des Spiels, der sich gegen all das wehren muß, sieht gar nicht so bekloppt aus, denn es handelt sich dabei lediglich um ein windschnittiges Fluggerät, das mit mäßiger Geschwindigkeit frei über den Bildschirm bewegt werden kann. Schießen kann der Flieger natürlich auch, wobei er standardmäßig mit Doppelfeuer bewehrt ist. Da dies in manchen Situationen natürlich nicht ausreicht (z.B. bei den fiesen Ameisen), gibt's ein recht nettes, weil intelligentes Extrawaffensystem, das Spaß macht. Ergattert werden die drei Wummen sowie ein Schutzschild und Speed up auf die übliche Art und Weise: Nach dem Abschuß von bestimmten Feinden (sind meist schon farblich zu identifizieren) erscheinen kleine, runde Symbole, die aufgesammelt werden sollten. Dann nämlich bekommt Ihr das Extra, wobei Ihr jedoch bedenken solltet, daß die Waffen nicht miteinander kombiniert werden können, sondern sich lediglich gegeneinander austauschen. Das Schutzschild und die Speed ups arbeiten hingegen problemlos mit den Superknarren zusammen.
Egal, ob Ihr nun den Wide Beam bekommt (breites Feuer mit geringer Durchschlagskraft), den Dauer-Brutzellaser (feststehend, geringe Reichweite, aber effektiv) oder den Back Laser (diagonale Schußrichtung, geringes Dauerfeuer, aber mit durchschlagender Wirkung); in jedem Fall beschert Euch das Programm zunächst zwei kugelige Schußdrohnen, aus denen das Extrafeuer abgeschossen wird. Diese Kugeln sind das eigentliche Salz in der Suppe, denn sie halten nicht nur **jeden** feindlichen Schuß ab, sondern können vom Spieler zudem frei bewegt werden! Mit dem zweiten Feuerknopf können die Drohnen in eine beliebige senkrechte oder waagerechte Stellung gebracht oder in einer Kreisbewegung gehalten werden. Zudem sind sie quasi an unsichtbaren Gummibändern mit dem Flugzeug des Spielers verbunden, denn ihr Abstand zum Flieger erhöht oder verringert sich entsprechend den Steuerbewegungen. Mit ein wenig Übung und taktischem Geschick kann man sich so großen Ärger vom Hals halten - insbesondere bei den hammerharten Endgegnern.
Denn trotz der Drohnen und Schutzschilde, deren Wirkung sich durch die Aufnahme weiterer Extras übrigens noch verstärken läßt, ist PARANOIA ein sehr, sehr schwieriges Shoot-em-up für absolute Profis. Zwar gibt es nur fünf Levels, doch schon das erste Level ist nur mit viel Übung zu meistern. Löblich sind hierbei das „eingebaute" Dauerfeuer und der geschickte Spielaufbau, der den Lernwillen des Spielers voraussetzt. PARANOIA wird somit niemals unfair schwierig, sondern bietet Action total für die Ballerfans, die sich gut einschießen können. Abgerundet wird das Ganze von dem verrückten Outfit, der einwandfreien Programmierung und den erstklassigen Game-on-Sounds, die für Stimmung sorgen. PARANOIA ist eben das „etwas andere Ballerspiel" und sorgt für langfristigen Spielspaß. Baller-Enthusiasten kommen voll auf ihre Kosten!

Michael Suck

Grafik	**10**
Sound	**10**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**



»Verrückte Ballerei mit tollem Feeling: Das ist PARANOIA!«

Verrückt, bescheuert, hammerhart · PARANOIA auf der Engine.

Gerad' noch reingerutscht

Programm: Sokoban World, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Media Rings Corporation, **Muster von:** [68].

Kurz vor Redaktionsschluß flatterte noch die PC-ENGINE-Version von **Sokoban** ins Haus. Deshalb an dieser Stelle nur ein sehr kurzer Test dieses Strategie-Klassikers:
Das Spielprinzip ist eigentlich in einem Satz zu erläutern: Man muß Kisten auf markierte Felder schieben. Alles Weitere über das Prinzip von SOKOBAN bitte beim Kollegen Suck auf Seite 42 nachlesen. SOKOBAN hat nun noch einen Namenszusatz erhalten. Es heißt jetzt **SOKOBAN WORLD**. Warum? Ganz einfach. Bei der Originalfassung ging es darum, mehrere Stages mit ein- und derselben Hintergrundgrafik und jeweils zehn Levels zu bewältigen. **MEDIA RINGS CORPORATION** ging noch einen Schritt weiter: SOKOBAN WORLD bietet mehrere verschiedene Welten mit unterschiedlichem Grafikaufbau, die



jeweils zwanzig Level enthalten. Der Editor ist, wie bei der Mega-Drive-Fassung, ebenfalls enthalten, hat aber nun den Vorteil, daß bis zu drei eigene Levels abgespeichert werden können. Vorausgesetzt, man besitzt einen Highscore-Speicher oder ein CD-RAM-Interface. SOKOBAN WORLD ist die mit Abstand beste Fassung dieses Klassikers, denn es bietet neben neuen Grafiken auch noch neue Level (ab Level 21), und jetzt gibt's für **jedes** Level ein Paßwort: So muß man nicht immer zehn Level durchspielen. Den **ASM-HITSTERN** hat's locker verdient!

Top

Grafik	8
Handhabung	10
Technik/Strategie	11
Spielwert	10
Preis/Leistung	11

»SOKOBAN WORLD – einfach, knifflig und fesselnd!«



Hüpf' Dich schlank!

Programm: Family Fun Fitness, **System:** NES (PAL), **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Bandai, Japan, **Muster von:** [3].

Stoff fürs **NES** lieferte uns der deutsche Distributor BIENENGRÄBER. Es ist ein Modul, das nur mit der Fitneßmatte zusammenarbeitet. **BANDAI** erstellte ein Sportspiel à la *Hyper Olympics*, das im Gegensatz zu den Vorbildern von den Usern **wirklich** Leistung in Form von Lauf- und Springbewegungen fordert.
FAMLILY FUN FITNESS bietet vier Disziplinen aus der Welt des Sports. Die vier Sportarten (100-Meter-Lauf, Weitsprung, 110-Meter-Hürdenlauf, Dreisprung) können entweder einzelnen trainiert oder zusammen in einer Art Weltmeisterschaft gespielt werden. Bis zu zwei Spieler können dann auf einmal die Matte besetzen und auf ihr herumhampeln (100-Meter- und 110-Meter-Hürdenlauf). Insgesamt können sechs Spieler an BANDAIS Olympiade teilnehmen. Nach jeder Disziplin gibt's selbstverständlich 'ne Siegerehrung mit Treppchen und so.
Das Spiel an sich stellt nichts Besonderes dar. Es gibt bessere Programme dieser Art fürs NES (*Track and Field II* zum Beispiel). Grafik und Sound gehören zum untersten Durchschnitt und motivieren nicht allzusehr. Für Liebhaber der Hüpfmatte ist dieses Spiel unter Umständen interessant, ich aber ziehe es dann vor, auf den Sportplatz zu gehen, um dort „herumzuhampeln".

Top

Grafik/Animation	6
Sound	3
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	6
Preis/Leistung	6

Mit Haken und Ösen



Der hat gesessen!

Programm: Final Blow, **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Taito, **Muster von:** [68].

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns noch eine Automatenumsetzung für das Sege Mega Drive. **TAITO** hat sich die Mühe gemacht, seinen Automaten **FINAL BLOW** für dieses System zu konvertieren. Bei diesem Spiel geht es im wahrsten Sinne des Wortes knallhart zur Sache, es handelt sich nämlich um eine Boxsportsimulation.
Der Automat bestach durch Riesensprites und viele stimmungsvolle Digieffekte. So wurden die Boxer von den jubelnden Zuschauern durch Sprüche wie: „Give him the left!" oder „That's it!" angefeuert. Diese Effekte wurden auf dem Mega Drive (bis auf den Gong) leider ganz weggelassen. Von den Zuschauern ist nur ein Zirpen (alle Grillen lassen grüßen!) zu vernehmen, die Kampfgeräusche sind nicht besonders, und die FX, die beim „Anzählen" zu hören sind, sind alles andere als gut. Besser ist da die Grafik, denn auch hier sind die Sprites recht groß und farbenprächtig. Nach wie vor stehen fünf Boxer zur Auswahl. Mit dem persönlichen Favoriten wird dann in vier Kämpfen um die Weltmeisterschaft gekämpft. Die Automatenfighter besiegte man recht schnell, so auch die Kämpfer des Mega Drive. Nach wenigen Spielen ist die Aufgabe gelöst. Davon abgesehen ist FINAL BLOW ein sehr simples Programm, das nicht viel Abwechslung bietet. Für 120 „Kröten" gibt es auf dieser Konsole Besseres.

Hans-Joachim Amann

Animation	8
Sound	3
Realitätsnähe	7
Spaß/Spannung	6
Preis/Leistung	4

IM BLICKPUNKT ULTIMATE GOLF

Auf den Spuren der Profis

Sie reißt nicht ab – die Computer-Golf-Serie. Gleich einer Flutwelle überschwemmen uns seit dem großen Erfolg des „Ziehvaters" LEADERBOARD die Software-Häuser aus nah und fern mit Golf-Simulationen. Jetzt redet GREMLIN... und beschert uns gute, garantiert uns „beste" Golfunterhaltung für Zuhause. Was ich bisher an bewegten Bildern sah, will ich Euch nicht vorenthalten.

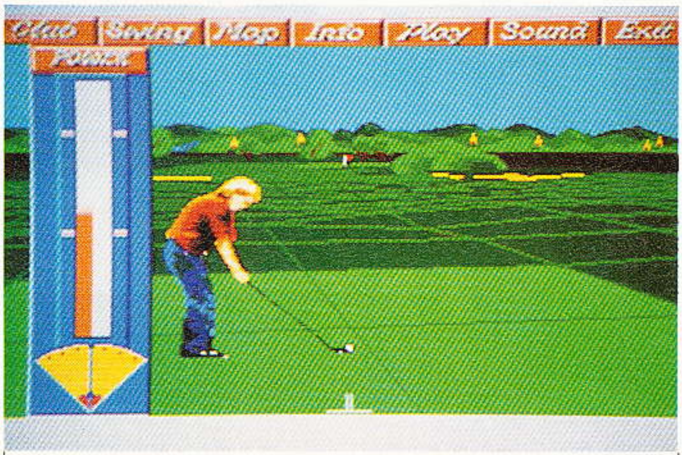
Programm: Greg Norman's Ultimate Golf, **Systeme:** Commodore Amiga (angeschaut), ST, IBM, C-64, **Preise:** variieren je nach System, **Besonderheit:** Demo-Version, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Birmingham, England, **Muster von:** Gremlin.

Da haben wir nun den Salat. Schoooon wieder Golf. Aber: **GREMLIN GRAPHICS** verspricht uns im deutschen Handbuch mehr als nur ein simples Spielchen mit dem „Grübchen-Ball". Teil eins der Anleitung iss' was für Schnelleinsteiger (obwohl denen was verloren gehen soll, falls sie nicht mindestens Teil zwei lesen). Hier soll die Möglichkeit geschaffen werden, sich – u.a. im Übungsmodus – mit **GREG**



NORMAN'S ULTIMATE GOLF (so heißt das Produkt nämlich) vertraut zu machen. Allerdings ist im Practise Mode nur ein Spieler „berechtigt", die Keulen zu schwingen. In allen anderen Disziplinen, verschiedenen Spielarten des Golf', können bis zu vier Leute teilnehmen; natürlich können auch rechnergesteuerte Golfer aus der GREMLIN-Datenbank eingesetzt werden.

ULTIMATE GOLF beschreibt recht eindrucksvoll die Ermittlung des persönlichen Handicaps und dessen „Einsatz" auf dem Fairway. Dieser Faktor wird ebenso ins Kalkül gezogen, wie die verschiedenen Abschlagswinkel von Schläger zu Ball, widrige und günstige Wetterverhältnisse oder Schläge aus leichten oder dichten Roughs, Bunkern usw. Das Handicap beginnt bei (so glaube ich) 28 und reicht bis „Scratch" („0"). Wenn nun im ULTIMATE GOLF ein sogenannter „Stroke Index" von 16 angegeben wird (neben der Par-Anzeige, der Reichweite des Schlägers und der Entfernung zum Loch) und das persönliche Handicap beispielsweise bei 17 liegt, so bekommt der schwächere Golfer einen Schlag am Ende des Kurses abgezogen. Man nennt dies, glaub' ich, Vorgabe oder Wettbewerbsgleichstellung.



Niveauvolles mit Greg Norman *Foto: Amiga*

Die verschiedenen „Spielarten" bei GREG NORMAN'S ULTIMATE GOLF sind: „Singles" (das „Übliche"), „Strokeplay" (hier wird im Team gespielt; nur einer aus dem Team – dessen Ball am günstigsten auf dem Grün liegt – darf einlochen) und „Matchplay" (wiederum eine Teamsportart, bei der er nur um die insgesamt mehr gewonnenen Löcher geht – die Anzahl der Schläge interessiert nicht).

Noch bevor unser Computer-Norman oder -Müller, -Meier, -Schulze loslegen kann, muß er sich (doch zur Freude des Autors) einigen Abschnitten im Handbuch widmen. Hier erfährt man alles über die Schläger-Typen, die Reichweiten, die man mit den Dingern hat, sowie die Abschlagswinkel. Es wird „einfühlsam" dargelegt, wie man welchen „mißratenen" Ball wieder aus der Bredouille kriegt – und wie Profis zuwerke gehen. Hört sich ja alles recht gut an, doch die Realität sieht dagegen etwas anders aus: Eine Vielzahl von Menüs, Unter-Menüs, Windows und diversen Anzeigen verwirren unser Golferauge. So muß man üben, üben und nochmals üben.

Die Power-Anzeige ähnelt der des *Leaderboard* sehr stark: Quecksilber-Säule mit Powerflüssigkeit nach oben; beim Absinken der zweiten muß der Schlag eingerichtet werden. Jetzt erfolgt der Abschlag...

Wer sich also noch nicht genug ausgegolft hat und eine detaillerte Beschreibung des „realen" Golfs sowie etwas mehr über Alter, Gewicht und Siege von Greg Norman wissen möchte, darf sich – so gegen Anfang Mai – an „ULTIMATE GOLF" versuchen.

Wir werden später zu berichten wissen, ob es wirklich so „ultimate" ist, wie es sich momentan noch darstellt.

MANFRED KLEIMANN

Sind unsere aktuellen Frühlings-%%% - Preise nicht wirklich nett ?

The Best.

Mit # : für PCs auch auf 3.5" lieferbar (mit angeben!)

Disks only. Preise in DM:	62	AM	ST	PC
SUPERJOYST NAVIGAT. KONIX	29			
AMIGA500 ERWEITEG AUF 1 MB		198		
SOUNDBLASTER CARD PC 24-voices				449
% % %	%	%	%	%
3-D TANK SIMULATION		65	53	65
5TH GEAR DRIVING		51	51	
685 ATTACK SUBMARINE #		65		81
AFTER THE WAR	39	51	51	
APPRENTICE	41	57	57	
AQUANAUT		65	65	
ARMADA		77	77	77
ATOMIX STRATEGY		62	62	65
AUSTERLITZ 2.12.1775 #		68	68	68
B.A.T.	57	81	81	81
BATTLE OF BRIT. - FINEST H. #		81	81	81
BLACK TIGER	39	65	51	
BLOCK OUT (SUPER-TETRIS)		73		73
BORSENFIEBER #	51	73	73	73
BOMBER FSIM.	51	77	81	85
BOMBER MISSION DISK		45	45	45
BORODINO (NAPOLEON 1812)	73	73	77	77
BRUCE LEE LIVES ! #		65	65	65
BSS JANE SEYMOR	42	73	65	65
BUDOKAN #		65		73
CADAVER		73	73	73
CARTHAGO		65	51	73
CASTLE MASTER		65	65	65
CHAMPIONS OF KRYN #	65	65		73
CODENAME ICE MAN #		103	103	108
COMBOTS	49	73	73	
CONQUEROR 3-D TANK #		73	73	73
COURSE OF AZURE BONDS #	65	81	81	77
CRAZY SHOT GALLERY		57	57	57
DARK CENTURY		62	62	62
DAS HAUS (STRATEGIE)		59	47	59
DAS MAGAZIN (STRATEGIE)	38	59	47	59
DAVID WOLF: SECRET AGENT				99
DEATHBRINGER		73	73	73
DEFENDERS OF EARTH	41	57	57	
DEMONS TOMB		65	65	65
DIE HARD	55	65	65	65
DOMINION		73	73	
DRAGON FLIGHT	41	70	65	
DRAGON WARS (BT 4)	41	81		81
DRAGONS BREATH		77	77	
DRAGONS LAIR 2		119		
DRAGONS OF FLAME #	65	65	65	65
E-MOTION	43	73	73	73
E.S.S. HERMES		65	65	
EAST VS. WEST BERLIN 48 #		73	73	73
EPOCH/BETRAYAL #	49	73	73	73
F-16 COMBAT PILOT #	53	65	65	65
F-29 RETALIATOR		62	65	
FACE OFF EISHOCKEY #	53			81
FALCON F-16 2 INTRUDER		101	101	95
FC LIVERPOOL	41	57	53	57
FIRST CONTACT		73	51	
FS FLIGHT SIM. BOEING ATP #				122
FS FLIGHT SIM. III #				115
FS FLIGHT SIM. IV CONSTSET #				117
FRED		73	73	
FULL METAL PLANETE		65	65	73
GHOSTBUSTERS 2	39	65	65	77
GOLD OF REALM (1 MB)		51	57	
GREAT COURTS TENNIS #	57	73	65	73
GUNSHIP #	51	65	65	95
HARD DRIVIN SIMUL. #	31	47	47	62
HARDBALL 2 #	41	73	73	73
HARRICANA #		73	73	73
HARLEY-DAVIDSON ROAD #		65	65	65
HARRIER COMBAT SIM.		68	68	68
HEROES QUEST #		103	95	117
HOT ROD	43	73	73	73
IF IT MOVES: SHOOT IT !		73		73
IMPERIUM VON ROM	65	73	73	73
INDIANA JONES ADVENTURE #		73	73	81
INDIANAPOLIS 500 RACE #				73
INFESTATION #		65	65	73
INTERPHASE		68	68	68
INTRUDER		73	73	73
IRON LORD #	49	73		81
ISHIDO		73		73
ITALY SOCCER	53	73	73	
IVANHOE		65	51	
KICK OFF PLAYER MAN.	39	51	51	
KLAX	41	57	57	68
LEAVING TERAMIS	43	73	55	
LEGEND OF SWORD #		65	65	
LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB #		103	103	108
LHX ATTACK CHOPPER #				107
LOGO		57	57	73
LOOM #		81	81	81
LOW BLOW KICKBOXING #				73
LOST DUTCHMAN MINE		57	57	
MAGIC JOHNs BASKETB. 1 MB	43	65	57	
MANCHESTER UNITED	41	65	57	65
MICROPROSE SOCCER	51	73	65	68
MIDWINTER #		65	65	95
NO SAX PLEASE. EGYPTEANS		65	65	65
NUCLEAR WAR CONFLICT		73	73	73
ÖKOLOPOLY SUPERSIM. #		81	81	144
OMEGA ROBOT TANK	57	77	77	77
ORIENTAL GAMES	38	73	73	73
P-47 THUNDERBOLD #	36	65	65	65
PARIS-DAKKAR RALLEY #		58	58	58
PHARAO DAY #		73	73	73
PIPEMANIA #	41	65	65	65
PLANET BUSTERS		73	73	
PLANET ROBOT MONSTERS	41	69	69	69
POCKET ROCKETS MOTORRAD	43	73	73	73
POOL OF RADIANCE #	62	65	69	65
POPULOUS #		65	65	73
PREMIER COLLECTION III		85	85	
PRESUMED GUILTY	51			73
RAINBOW WARRIOR - GREENP.	39	65	65	73
RAM ROD		65	65	
RED STORM RISING #	49	65	65	95
RESOLUTION 101		73	73	
RITTER (STRATEGIE)		59	47	59
ROLLER COASTER #		41	41	69
SAMURAI #	49			81
SCRAMBLE SPIRITS LIGHTPLANE	39	51	51	
SECOND WORLD		73		
SHERMAN M4 TANK #		73	73	73
SHINOBI - MASTER NINJA	39	51	51	
SIDESHOW		65		
SIM CITY #	41	68	65	73
SIM CITY TERRAIN EDITOR #	39	39		39
SKI OR DIE ! #		73	73	73
SONIC BOOM	43	73	73	
SPACE ACE (SUPER-PREIS)		79	108	
SPACE HARRIER 2	39	51	51	
SPACE ROGUE (ELITE 2)	51	81	77	77
STAR BURNER				73
STAR COMMAND		77	73	89
STAR TREK 5 - FINAL FRONT. #		65	65	77
STARFLIGHT 1	41	65	73	
STARFLIGHT 2 #				65
STARLORD #	41	73	73	73
STUNT CAR RACER #	41	65	65	65
SUP.CH. FLIGHT COMMAND		81	81	
SUPER CARS RACING		51	51	
SUPER PUFFYS SAGA #	41	73	73	73
TANK COMMAND	49	73	65	65
TANK M1 #				81
TEAM YANKEE		73	73	
TENNIS CUP #		73	73	73
THE COLONELS BEQUEST #			108	108
THE PUNISHER LUNDGREN	41	65	65	73
THE TELLER		73	73	
THE THIRD COURIER #		65	65	68
TIEBREAK TENNIS		65	65	81
TITAN #	39	65	51	65
TONGUE OF FAT MAN				69
TOWER OF BABEL #		65	65	65
TV SPORTS BASKETBALL	65	77	77	
U.N. SQUADRON		73	73	
UNREAL		73	73	
VENDETTA	41			
W. GRETZKY ICEHOCKEY		59	65	68
WAR OF LANCE	65			73
WEIRD DREAMS #	36	65	65	65
WEST PHASER + GUN #		96	96	96
WILD STREETS	39	65	65	73
WINDWALKER #	51	77	77	77
WINGS FLIGHTSIMULATION		81	81	81
WINGS OF FURY		51	51	51
WOLFPACK #				95
X-OUT	41	57	57	
XENOMORPH	41	68	68	81
ZAK MCKRACKEN #	57	73	73	73
ZOMBIE	41	73	73	73



Ja klar! Wir haben noch sehr viel mehr tolle Spiele, als daß wir alle in dieser Anzeige unterbringen konnten. Fordern Sie die vollständige Liste aller Spiele für Ihren speziellen Computer-Typ an. Ihre **nächste** FUNTASTIC-Liste kommt am **1. 5. 90** - und zwar absolut gratis!

Einige Titel dieser Anzeige sind noch Ankündigungen für die nächsten Wochen - diese neuesten Spiele sollten Sie jetzt sofort reservieren - Auslieferung nach Bestell-Datum. Bei uns kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die Sie bei anderen sehen, gibt's bei uns auch. Fast immer deutlich billiger - meistens auch noch schneller!

Bestelleingang = Versandtag. Garantiert ! Soweit verfügbar. Preisänderungen und Teillieferungen immer vorbehalten. Wir liefern schnellstens per Post / per Nachnahme + DM 7.- und ins Ausland (-14%, + DM 15.-). Drucklegung dieser Anzeige: 12. März 90. Vorherige Anzeigen und Preise werden dadurch ersetzt.

FAX

Die Auswahl komplett - die Preise o.k. - Der Service super. Wo gibt's mehr ?

Alle Original-Spiele der Top-Marken, viele mit deutscher Anleitung. Alle mit der vollen Hersteller-Garantie.

Sie können jederzeit bei uns bestellen: von Montag - Freitag durchgehend ab 10-12 und 13-17 Uhr live, Zu den anderen Zeiten telefonischer Bestell-Service rund um die Uhr. Sprechen Sie bitte deutlich. Danke.

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 140209. Müllerstraße 44
D - 8000 München 5 (Kein Laden)

100% FUNTASTIC ComputerWare

Telefon 089 - 260 95 93
Fax 089 - 26 81 38

Im Blickpunkt: HÄGAR

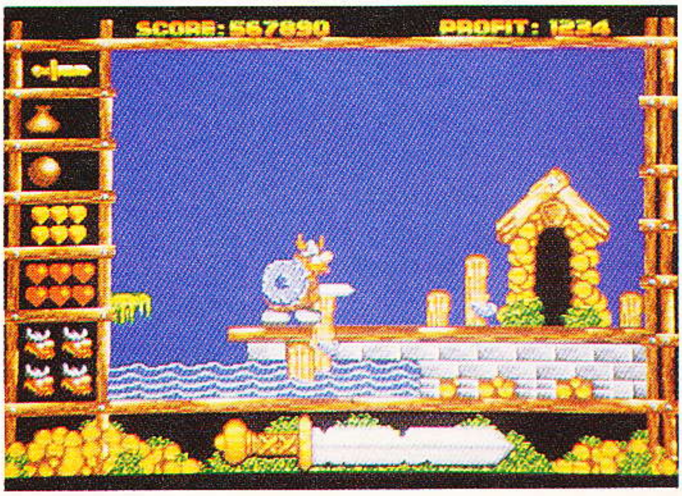
Wer ihn kennt, der muß ihn mögen: Hägar den Schrecklichen. Doch obwohl der brave Wikinger keinem Kampf aus dem Wege geht, führt er seinen Beinamen nicht ganz zu Recht, denn im Grunde trägt Hägar allzumenschliche Züge. Daheim beispielsweise führt seine bessere Hälfte Helga mit strenger Hand das Zepter. Harte Zeiten für den Unerschrockenen – zumindest dann, wenn seine Anwesenheit zu Hause nicht vermeidbar ist. KINGSOFT hat sich des Stoffs angenommen und ein Spiel rund um den beliebt-beleibten Wikinger in Arbeit. Ich habe mir auf dem Amiga ein Demo für Euch angeschaut, das allerdings erst zu gut 50 Prozent fertiggestellt ist.

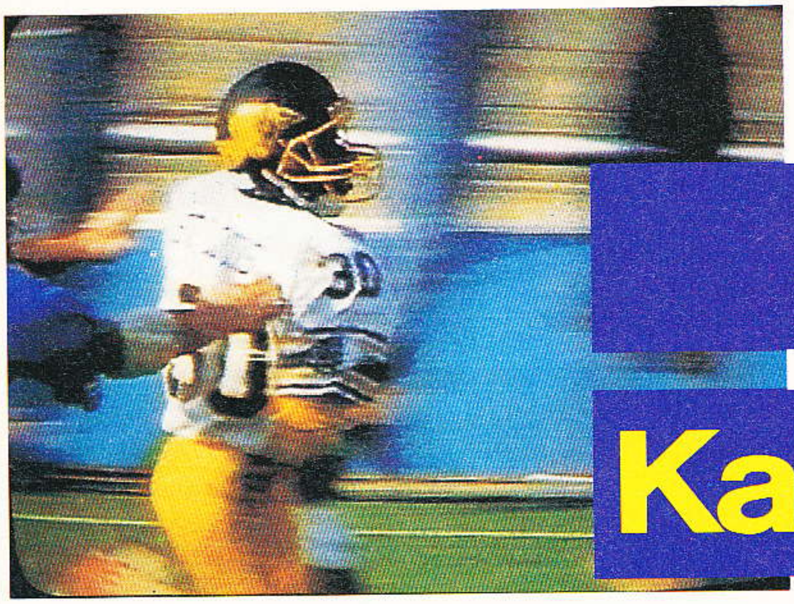
Programm: Hägar, **System:** Amiga (Mitte April), Atari ST, IBM PC, C-64 (folgen später), **Preis:** 16bit ca. 70 Mark, C-64-Disk zwischen 40 und 50 Mark, **Hersteller:** Kingsoft, Aachen, **Muster von:** Hersteller.

Nun ist es natürlich so, daß ein halbfertiges Demo noch nicht viel über den späteren Spielverlauf aussagen kann. Fertig sind bisher **HÄGAR**, bereits animiert, und die Hintergrundgrafiken. Es fehlen jedoch noch die Gegner, die sich dem Wikinger in der Endversion wahrscheinlich in Scharen gegenüberstellen werden. Auch die Shops, in denen sich Hägar für seine Abenteuer ausrüsten kann, können bislang noch nicht betreten werden. Und tatsächlich – selbst die Story muß von **KINGSOFT** noch nachgereicht werden. Offenbar wird also erst das Spiel produziert, und anschließend überlegt man sich, worum es eigentlich geht.
Ich will aber nicht unken, denn schließlich: Das Ergebnis allein zählt. Und auf welche Weise es angestrebt wird, liegt selbstverständlich allein beim Hersteller. Allerdings habe ich ein wenig die Befürchtung, daß der Esprit des Comics in ein gewöhnliches Jump-and-Run nicht übertragen werden kann. Denn der von Dik Browne gezeichnete Strip erzählt mit viel Humor Geschichten aus dem – zugegebenermaßen etwas anderen – Alltag einer ganz „gewöhnlichen" Wikingerfamilie. Und was Hägar, Helga, die Kinder Hamlet und Honi sowie Hägars Freund und Rechte Hand Sven Glückspilz erleben, das könnte sich, zumindest in ähnlicher Form, auch hier und heute zutragen.

So steht also zu befürchten, daß der Witz der Bildgeschichten auf der Strecke und ein Spiel übrig bleibt, dessen Inhalte sich auf Laufen, Hüpfen, Sammeln und Kämpfen beschränken. Doch wie auch immer, wenn das ordentlich in Szene gesetzt wird, ist's schließlich in Ordnung. Die Rechte an Browne's Comic (Lizenz: King Features Syndicates Inc.) werden KINGSOFT eine ganze Stange Geld gekostet haben. Wollen wir hoffen, daß das Aachener Softwarehaus nicht nur im Geldausgeben Großes leistet, sondern auch beim Programmieren. Immerhin, was ich bisher sehen konnte, machte einen ganz passablen Eindruck. Alles Weitere demnächst in ASM.

BERND ZIMMERMANN





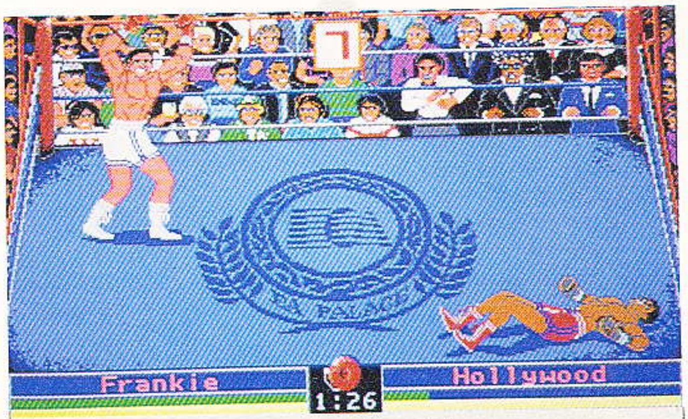
Sport-Kaleidoskop

Erlaubt ist, was Spaß macht

Programm: Low Blow, **System:** IBM PC, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Electronic Arts.

Obwohl oder gerade weil das Boxen eine harte Sportart ist, wird hier besonders darauf geachtet, daß mit fairen Mitteln gekämpft wird. Zu hoch wäre ansonsten die Verletzungsgefahr, zu hoch das Risiko, daß die Fighter bleibende gesundheitliche Schäden davontragen. Nun geht **ELECTRONIC ARTS** völlig neue Wege, bricht mit (fast) allen Regeln. Bei **LOW BLOW** nämlich, seinem neuen Boxprogramm, kann nicht nur, da sollte sogar mit Tiefschlägen und fiesen Tricks gearbeitet werden. Schläge unter die Gürtellinie, Tritte, alles ist erlaubt – weil's eben Spaß macht. Doch seien wir mal ehrlich: Sicherlich hat sich ELECTRONIC ARTS wohl auch klargemacht, daß es einfach schon genug Boxspiele gibt und daß man, will man partout ein weiteres unters Volk bringen, *irgendeine* Neuerung mit einbauen muß.

Dabei wäre das gar nicht mal nötig gewesen, denn LOW BLOW hätte auch als regelgerechtes Boxprogramm durchaus seine Qualitäten. Die Kämpfer sind recht gut gezeichnet, ihre Animation ist insgesamt gelungen. Zudem kann man die Fighter nicht nur nach links und rechts, sondern auch diagonal bewegen, was den Eindruck der Dreidimensionalität recht gut rüberbringt. Der Ablauf ist ansonsten der gleiche wie bei zahlreichen vergleichbaren Produkten: Sieben nacheinander im selben Maße stärker wie fieser werdende Gegner gilt es zu besiegen, um den muskulösen Bauch mit dem Weltmeistergürtel zu schmücken. Dabei läßt es sich nicht vermeiden, daß man auch selbst zu unfairen Mitteln greift, um die Kontrahenten auf die Matte zu schicken. Hüten sollte man sich jedoch davor, es mit den üblicherweise unerlaubten Attacken zu übertreiben, denn auch der LOW-BLOW-Ringrichter hat ein Auge darauf. Drei Regelverstöße pro Kampf, und Disqualifikation ist die Strafe.



Tiefschläge inbegriffen: Low BLOW von EA.

Während die Steuerung noch ganz in Ordnung geht (gilt für Tastatur und Joystick), sind die Schlagmöglichkeiten doch recht begrenzt. Links- und Rechtsauslage, Gerade zum Kopf und Haken, das ist nicht viel! Tiefschläge werden angesetzt, indem bei Joystickkontrolle beide Feuerknöpfe, auf der Tastatur Shift und Space gleichzeitig gedrückt werden. Geht der eigene Kämpfer zu Boden, so kann man ihn durch Drücken der „Hoch"-Taste (8 bzw. W) oder des Joysticks in die entsprechende Richtung wieder auf die Beine bringen. Je länger man damit wartet, umso erholter wird der Kampf wiederaufgenommen.

Schlagkraft und Energie werden für beide Boxer am unteren Bildschirmrand angezeigt, wo ebenfalls die verbleibende Zeit abgelesen werden kann.

Die Grafik ist, wie bereits gesagt, zufriedenstellend. Vom Sound hingegen kann man dies ganz und gar nicht behaupten. Während wenigstens noch die Titelmelodie Roland- beziehungsweise AdLib-Karte unterstützt, ist während des Kampfgeschehens außer Krächzgeräuschen nichts zu vernehmen. In der Trainingsrunde können Schlagfolgen geübt werden, die jedoch für die später folgenden Fights keinen praktischen Nutzen haben. Ein Beiwerk also, auf das man gut hätte verzichten können. Insgesamt also ein Spiel, bei dem Licht und Schatten sich die Waage halten. Im ASM-Sinne bedeutet dies „gehobene Mittelklasse" – LOW BLOW (Tiefschlag). Nomen est omen?

Bernd Zimmermann

Grafik/Animation	9
Sound	5
Realitätsnähe	6
Spaß/Spannung	7
Preis/Leistung	7

SECHSFACHER FRUST EINER REDAKTEURIN

Programm: Clubhouse Sports, **System:** C-64, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Mindscape Inc., USA, **Muster von:** [7], [15], [21].

Ich bin wütend, sauer, böse, fuchsteufelswild! Ihr könnt Euch gar nicht vorstellen, was man hier in der ASM manchmal so angeboten bekommt. **CLUBSHOUSE SPORTS** aus dem Softwarehaus **MINDSCAPE** ist eines der Games, die mir das ganze Wochenende verderben können.
CLUBHOUSE SPORTS ist eine Spielesammlung, die aus Tablefootball, Skeeball, Crazy Pool, 3-D Pinball, Billiards und einer Shooting Gallery besteht. Selten habe ich ein so spartanisch programmiertes Game in den Fingern gehabt! Da ruckelt's, zuckelt's und schwabelt's überall. Die Farbzusammenstellung ist eine einzige Katastrophe, und während der Ladezeiten kann man getrost ein Schläfchen halten. Das einzig brauchbare Spiel in dieser Sammlung ist Tablefootball, na ja, was heißt eigentlich brauchbar? Sagen wir mal, es liegt gerade noch so an der Schmerzgrenze.
Trotz allem beschreibe ich die Spiele jetzt der Reihe nach. Also, da hätten wir als erstes **3-D Pinball:** Wie so'n Flipper funktioniert, wißt Ihr ja sicherlich alle. Man drückt auf den Feuerknopf, und der Ball wird abgeschossen. Den linken Flipper bewegt man mit dem Feuerknopf, den rechten, indem man den Joystick nach rechts drückt. Wenn man den Joystick nach vorn oder hinten bewegt, wird der ganze Kasten hin und her gerüttelt. So kann man ihn auch tillen. Ist wohl auch das Vernünftigste, was man mit diesem Ding tun kann! Schon alleine die Farben: Orange, Rosa und Hellblau (mir ist jetzt noch ganz schlecht). Den Aufbau hat man sich anscheinend bei einem Flipper aus den fünfziger Jahren abgeguckt. Schnarchmäßig ohne Ende!
So, dann hätten wir da **Skeeball:** Das ist ein Spiel, wie man es oft auf Jahrmärkten findet. Man hat ein Brett, auf dem sich mehrere Ringe in Form einer Zielscheibe befinden. Nun muß man mit einem Ball versuchen, genau in die Mitte der Ringe zu treffen. Mit dem Joystick zielen, und wenn man dann werfen will, auf den Feuerknopf drücken. Das war's dann auch schon.

Dann wäre da die **Shooting Galery:** Was man hier zu tun hat, läuft ab wie Schweinchen-Schießen an einer Schießbude. Hasen, Enten, einfach alles, was da (immer im gleichen Abstand) vorbeikommt, wird abgeballert. Die Handhabung läuft genauso ab wie bei Skeeball. Als unterhaltsam kann man das nicht gerade bezeichnen!

Mal gucken, was haben wir denn da noch Schönes? Ah, ja, **Billiards:** Dieses Game sollte wohl eher ein kleiner Scherz am Rande sein. Es gibt ja verschiedene Arten, wie man Billard spielen kann, und hier hat man sich ausgerechnet eine ausgesucht, wo man nur mit drei Bällen spielen kann. Paßt aber hervorragend zur Gesamtaufmachung, ist eben alles etwas sparsamer ausgefallen!

Als Vorletztes gibt es noch **Crazy Pool:** Das ist eine andere Spielart von Billard. Warum soll ich das eigentlich noch erklären? Der Name sagt eigentlich schon alles!

Bliebe zum Schluß noch **Tablefootball:** Obwohl dieses Game noch durchaus akzeptabel ist, hat man auch hier Einsparungen gemacht. Einige Spielfiguren fehlen, zumindest, wenn man den Kicker mit einem „Echten" vergleicht. Wenn man zu zweit spielt, ist es eigentlich ganz witzig. Wenn aber im Gegensatz dazu gegen den Compi gespielt wird, ist die ganze Sache schon wieder low.

Bei allen Games hat man ein Menü zur Verfügung, wo man Schwierigkeitsgrad, Musi usw. festlegen kann. Einheitlich bei allen Spielen ist auch die Draufsicht. Nun ja, leider kein Happy End, sondern: Außer Spesen nichts gewesen!

Sandra Alter

Grafik	3
Sound	3
Spielablauf	3
Motivation	1
Preis/Leistung	3

ALLE DA ...

PC Engine

ALLE MODELLE
JOYPADS
JOYSTICKS
ADAPTER
SÄMTLICHE SPIELE

SEGA®

16 BIT !
PAL/RGB MODELLE
10 - KANAL STEREOSOUND
NEUE, AUFREGENDE SPIELE

LYNX
PORTABLE COLOR ENTERTAINMENT SYSTEM

FARB LCD (4096 FARBEN!) HANDHELD
NEUE, KLEINSTE GAMECARDS
MULTIPLAYER MODE

FM TOWNS

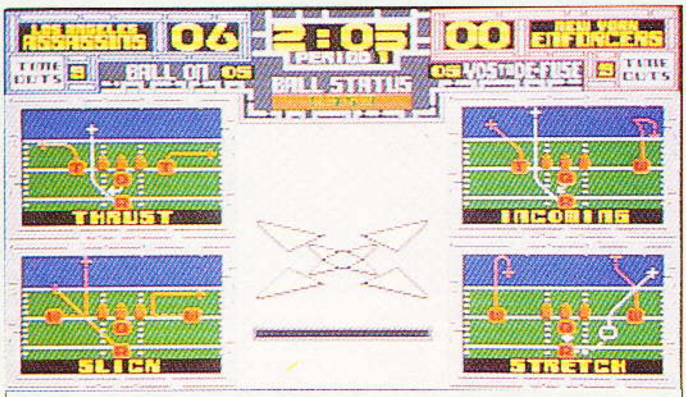
! ! ! NEU ! ! !
CPU 80386
CD - ROM
16,7 MIO FARBEN
STEREO SOUND

LIEFERUNG AN HÄNDLER IM IN- UND AUSLAND

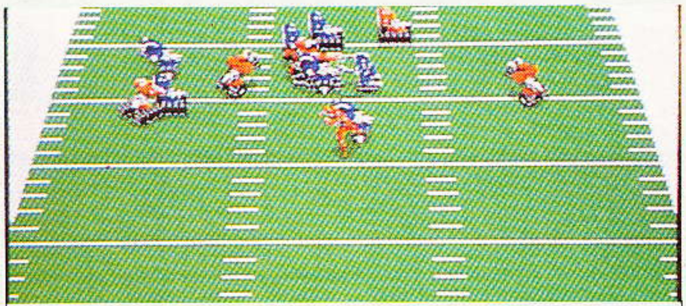
... BEI EC ELECTRONICS

Ladengeschäft: Boschetsriederstrasse 28 - 8000 München 70 - Telefon 089 / 7231025 - Fax: 089 / 291402

American „Blechball“ – 'ne Nummer unterm Strich



Übersichtlich: Strategie-Part.



Ruckelig, langsam: Action-Part.

Programm: Cyberball, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Domark Ltd., London, UK, **Muster von:** Domark Ltd.

Die übliche Kiste: Freaks schreien nach Stoff, ASM wartet auf Testmuster, und die Hersteller wollen Erfolge, schnelles Geld, denn der Markt ist groß. Ein Griff in die Trickkiste, Lizenzgerangel, Schecks, dann die kleinen blauen Disketten: ein schnell gemachtes Game für'ne schnelle Mark. Die Promotion tut ihr übriges dazu. So mein Eindruck bei **CYBERBALL**. Anfang '88 in *Tengens* Spielhallen-Equipment anzutreffen, nun von **DOMARK** für den Amiga 'entstaubt' und in wenigen Wochen wohl wieder dem „alten Eisen“ zuzurechnen. Was ist CYBERBALL? Sport? Nun, gewissermaßen schon, vorrausgesetzt, man gesteht dicken, fetten, klobigen Robotern sportive oder gar sportliche Fähigkeiten zu.

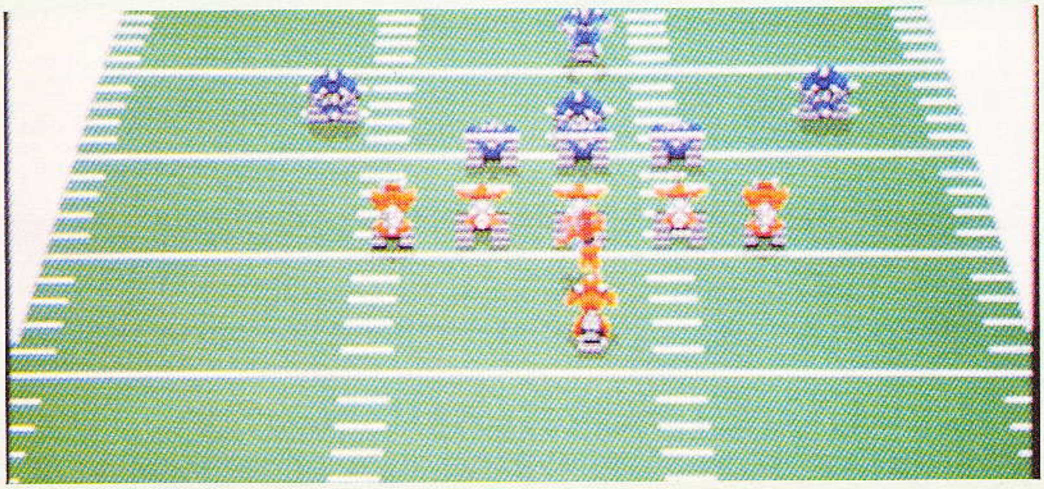
Da man auf Compis ja bekanntlich jeden Kreis eckig bekommt, spiele ich heute also Roboter-Football, mal was anderes. DOMARK schreibt das Jahr 2022 und erzählt in der Story von Robotern, die das Fünffache menschlicher Körpergröße erreicht haben. Diese Riesen haben sich irgendwann (*vielleicht 1990?*) erdreistet, der Menschheit neben Brot nun auch noch die Spiele zu nehmen; und so tummeln sich die munteren Zeitgenossen auf leerstehenden 100-Yard-Football-Feldern herum, um ihren rostigen Blechhirnen ein wenig Abwechslung zu bieten.

Mittels Tastatur oder Joystick kontrolliere ich als Team-Captain die doch so 'wendigen' Robbis, wähle die Begegnungen aus, leite Offensiv- und Defensivzüge, Time Outs, Pässe und Runnings. Weiterhin obliegt es meiner Macht, Ersatzroboter für verschlissene oder eingerostete Kameraden aufs Feld rollen zu lassen, denn, und das ist mit Abstand der bedeutendste Unterschied zum gewohnten Football: Der Ball besteht, wie könnte es anders sein, aus Blech. Im Spielverlauf heizt sich das Ding so sehr auf, daß die 'Murmel' irgendwann lautstark explodiert. Daß dieses Ereignis mindestens den Ball-Leader kostet, brauche ich wohl kaum näher erläutern.

In der Praxis erweist sich CYBERBALL als ein Mix aus Manager-, Strategie- und Sportgame. Neben dem reinen Management steuert der Spieler den Quarterback, sowie alle im Spiel hervorgehobenen Roboter, die unmittelbar mit dem Führen des Balls zu tun haben. Die Steuerung übriger 'Sportler' wird vom Prozessor übernommen.

Positv zu bewerten ist die Bildaufteilung. Das Feld ist übersichtlich dargestellt, erinnert ein wenig an *Cinemawares TV Sports Football*. Die Headline registriert Teamnamen, diesmal 'San Francisco Hitmen' – 'Chicago Killers', Spielstand, Zeit, Saison und den Ballstatus (cool/warm/hot/critical). Dennoch: Ruckelfrei geht die blecherne Bolzerei auf dem Rasen nicht vonstatten, und bevor die Kettenfuß-Riesen endlich mal in die Pötte kommen, hat man so manches Mal vor Verzweiflung in seinen Joystick gebissen. Elegant gelöst wurde der strategische Part des Games. Nach jedem Spielzug kann der Team-Captain durch übersichtliche Optionen über weitere Spielzüge entscheiden, um das Blech-Ei über die Mittellinie zu bekommen. Jede Ausführung wird von einer harten Stimme kommentiert, während der Halbzeit vertreiben Cheerleaders nach amerikanischer Tradition die Langeweile.

CYBERBALL ist ein Game unter vielen. Seitens Grafik und Animation gibt diese ungewöhnliche Disziplin nicht viel und schon gar nichts Neues her. Da DOMARK unbedingt mit Roboterteams aufwarten mußte, fällt auch der Bezug zum realen Sportgame völlig flach. Zugeben muß man die nahe Verwandtschaft zum American Football. Diesbezüglich lasse ich jedoch lieber Rost und Staub selbiges bleiben und vertiefe mich in ein echtes Football-Game. *Matthias Siegk*



Grafik	7
Animation	6
Realitätsnähe	3
Motivation	3
Preis/Leistung	5





Programm: Rainbow Islands, **System:** Atari ST, Commodore 64, **Preis:** Ca. 80 DM für ST, ca. 50 Mark für C-64, **Hersteller:** Ocean, **Muster von:** [7] / [15] / [21].

Nachdem Bub und Bob schon als Umsetzung des Automaten **RAINBOW ISLANDS** auf dem Amiga ihr Unwesen trieben, kommen nun endlich auch die **Atari-ST**-und **C-64**-User in den Genuß dieses tollen Spieles, das von **OCEAN** umgesetzt wurde.

Die Aufgabe der beiden dürfte ja bekannt sein: Es müssen die sieben Inseln des Regenbogens durchquert werden. Doch auf jeder Insel lauern andere Gefahren auf unsere Helden. So gibt's Inseln mit Insekten, mit technischem Equipment, mit Vampiren, Drachen, Hexen und derlei mehr, die einem das Leben erschweren. Um sich dieser Feinde zu erwehren, können die beiden mit Regenbögen werfen. Bei Treffern verwandeln sich die Gegner in süße Torten, Früchte, Süßigkeiten und andere schöne Sachen, welche kräftig Punkte bringen. Jede Insel hat vier Level, und nach der erfolgreichen Durchquerung muß vor dem Einzug auf die nächste Insel noch ein Endgegner eliminiert werden.

Nun konnte die Amiga-Version durch farbenfrohe, detailreiche Grafik, ein sauberes Scrolling und passende musikalische Untermalungen begeistern, kam also insgesamt dem Automatenvorbild sehr nahe.

Bei der nun erschienenen ST-Version darf ruhigen Gewissens von einer 1:1-Umsetzung des Amiga-Spiels geredet werden. Sowohl die Grafik als auch der Sound sind identisch. Sogar das Scrolling wurde ebenso sauber, was ja oft nicht der Fall ist.

Die 64er-Version ist grafisch natürlich nicht ganz so stark wie die 16bitter, logisch. Trotzdem sind sie wirklich fantastisch für diesen kleinen Rechner. Soundmäßig unterscheidet sich diese Version kaum von den anderen.

So kann ich diesen beiden Konvertierungen ruhigen Gewissens den Hit-Stern vergeben. Sie haben nichts von der Qualität und Spannung verloren. RAINBOW ISLANDS ist auf allen Rechnern eine wahre Freude!

Hans-Joachim Amann

	ST/C-64
Grafik	10/10
Sound	9/9
Spielablauf	8/8
Motivation	11/11
Preis/Leistung	10/10



Programm: Garfield – Winter's Tail, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 85 Mark, **Hersteller:** The Edge, London, England, **Muster von:** [7] / [15] / [21].

Da ist man froh, daß sich der Winter aus dem Staub gemacht hat, und schon wird man wieder an die kalte Jahreszeit erinnert. **THE EDGE** hat nämlich sein Schneeflöckchen-Weißröckchen-Spektakel **GARFIELD – WINTER's TAIL** vom Atari ST nun auf den **Amiga** rübergezogen, und das ungeachtet der frühlingshaften Temperaturen und Gefühle. Doch das will ich THE EDGE nicht vorwerfen, dann eher schon, daß das Spiel immer noch so langweilig ist, wie es schon auf dem ST war.

Held des Geschehens ist Kater Garfield, Lasagneliebhaber und notorisch faul, der in verschiedenen Episoden auf die Jagd nach den Köstlichkeiten des Lebens geht. Soviel zur Spielstory, die zusammenzustricken THE EDGE sicherlich nicht mehr Zeit gekostet hat, als man braucht, um eine Portion Lasagne zu verdrücken. Der Rest ist wintersportliches Vergnügen (Letzteres mit einem dicken Fragezeichen versehen), wie man es allerdings schon in unzähligen anderen Produkten vorgesetzt bekommen hat. Da geht es auf Skiern eine Loipe hinab, an Hindernissen vorbei, und das alles mit dem Ziel, den am Rande stehenden Zuschauern ihre Leckereien zu entreißen. Schafft man den Abfahrtslauf, so wird man anschließend aufs Glatteis geführt. Das kann man wörtlich nehmen, denn in Episode Nummero zwei schnallt sich Garfield Schlittschuhe unter die Pfoten. In einer Schokolodenfabrik geht es weiter – natürlich denkt Garfield auch hier nur ans Fressen. Wer bisher noch nicht entnervt aufgegeben hat, darf sich zu allem Überfluß auch noch in einer Lasagnefabrik und in einem Schweizer Dörfchen vergnügen. Das Vergnügen wird Euch allerdings schon angesichts des Preises vergehen, denn immerhin ist die Amiga-Version noch um 15 Mark teurer als die ST-Fassung ... und die war schon ihr Geld nicht wert.

Bernd Zimmermann

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	1

Programm: Dragon Wars, **System:** IBM & Kompatible (CGA, EGA), **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Interplay Productions, USA, **Muster von:** [7], [15], [21].

Mit dem Namen **INTERPLAY** assoziieren die meisten Rollenspielfans mit Sicherheit die legendäre *BARD'S TALE*-Saga, die Freunde dieses Genres jahrelang in ihren Bann zog. Doch der in Kalifornien angestammte Hersteller hat natürlich auch noch ganz andere Eisen im Feuer der eigenen Softwareschmiede, so zum Beispiel **DRAGON WARS**, das jetzt als Konvertierung für die **IBM** -Familie herausgekommen ist. In Ausgabe 2/90 berichteten wir schon einmal über dieses Fantasy-Adventure, welches zum damaligen Zeitpunkt aber nur auf dem **C-64** erhältlich war. Bemerkenswert dürfte sicherlich die Tatsache sein, daß DRAGON WARS gewissermaßen kompatibel zu den BARD'S TALE-Spielen ist, können doch Daten der einzelnen Charaktere von den vier Klassikern übernommen werden. Aber auch sonst lassen sich Ähnlichkeiten vom spielerischen Ablauf her nur unschwer leugnen, da viele altbewährte Elemente in dieses Fantasy-Adventure übernommen wurden, wobei ich insbesondere an die Kampfsequenzen denke. Allerdings kommt DRAGON WARS zu keinem Zeitpunkt an die Qualitäten des BARD'S TALE-Quartettes heran, da einfach nicht die rechte Spielatmosphäre aufkommen will. Für Neulinge im Metier der Fantasy-Games erscheint dieses Produkt jedoch hervorragend geeignet, schließlich erweisen sich die einzelnen Aufgaben wie auch die Gegner gerade in der Anfangsphase als nicht allzu schwer. Von der technischen Seite her zieht die PC-Fassung von DRAGON WARS ihrem C-64-Pendant um einige Längen davon, denn vor allem in punkto Grafik haben die Macher erwartungsgemäß noch einen draufgepackt. Trotz alledem hat es immer noch nicht zu einem Scrolling gereicht, so daß die oft recht abwechslungsreiche Landschaft weiterhin durch Umblenden „bewegt" wird. Die Menüsteuerung fiel übrigens so lala aus. Dennoch recht spielbar.

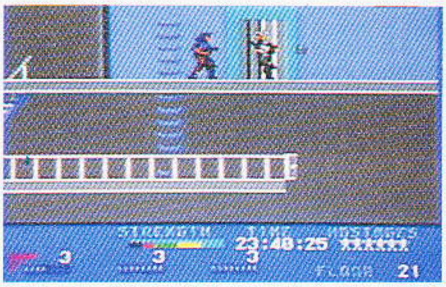


Torsten Blum

Grafik	8
Vokabular	**Menüsteuerung**
Story	8
Atmosphäre	8
Preis/Leistung	8

Programm: North Sea Inferno, **System:** C-64, **Preis:** Cass. ca. 20 DM, Disk ca. 30 DM, **Hersteller:** Magic Bytes, **Muster von:** [7] / [15] / [21]

Von Friedensverhandlungen keine Spur, denn der ohnehin schon mit Abwässern aller Art verseuchten **NORTH SEA** droht nun das endgültige **INFERNO**. Böse Terroristen haben sich eine Bohrplattform geschnappt, ein paar Geiseln genommen sowie eine Megatonnen-Atombombe gebastelt. Richtig abgemischt riecht dieser Cocktail schon nach „Befreiungsaktion", „Terroristen-Tod" und „Weltrettung" – schmecken tut der vorliegende **C-64**-Drink jedoch eher nach „Blamage", „Spieler-Schlaf" und „Nicht-mehr-zu-retten".
Auf der recht großen Bohrinsel halten die Terrors die sechs Geiseln in verschiedenen Verstecken gefangen. Diese gilt es zu befreien, gleichsam ein paar Terrors umzubringen sowie die berühmt-berüchtigte Bombe zu finden und zu entschärfen. Keine leichte Aufgabe, denn das „Spielfeld" ist unzählige Bildschirme groß und wird – nebenbei erwähnt – seitlich ì la *Impossible Mission* eingeblendet. Man geht also Etagen auf und ab, Treppen rauf und runter, sprengt verschlossene Türen auf undsoweiter. Hin und wieder kommen Terroristen ins Bild hereingelaufen, aber die schiessen – oh Wunder der Konvertierung – gar nicht mal so voreilig los. Man kann sich reichlich Zeit lassen, die Buben umzublasen. Beim 64er kann man nun übrigens viel mehr Treffer einstecken, ehe man selbst ablebt; daß zwei Extrawaffen Abwechslung ins Spielgeschehen bringen, wurde glücklicherweise nicht geändert. Schwachpunkte dieser **MAGIC-BYTES**-Konvertierung sind weiterhin die allgemein spärliche Grafik (der ehemals gediegene Lewis-Collins-Söldner sieht nun aus wie'n Hippie-Rambo) sowie der extrem abgespeckte Sound. Das Spiel macht aufgrund des leicht modifizierten Spielablaufes nun auch nicht mehr den Spaß, den die Amiga-Version damals bot. Vielleicht hätte Magic Bytes lieber ganz auf die 64er-Umsetzung verzichten sollen; mit Ruhm bekleckert hat man sich dabei sicher nicht.



Peter Braun

Grafik	5
Sound	4
Spielablauf	6
Motivation	4
Preis/Leistung	6

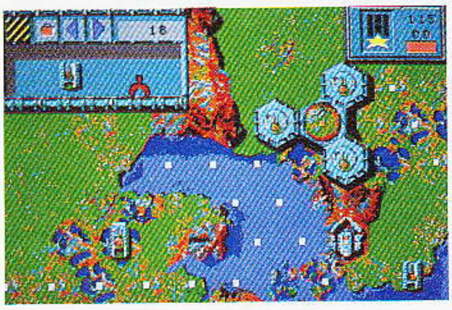
Programm: Tiger Road, System: PC-Engine, **Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Victor Musical Industries, Inc., **Muster von:** [68]

Was ist klein, hat 'nen Wasserkopf und schwingt mit 'ner Axt? Na, wißt ihr's? Nicht. Gut, dann will ich's Euch nicht vorenthalten. Es ist das Spielersprite von **TIGER ROAD**. TIGER ROAD ist die Umsetzung des gleichnamigen CAPCOM-Automaten für die PC-ENGINE. Das Original erschien 1987 in der Spielhölle, und selbst dort blieb der gewünschte Erfolg aus. Anfang 1988 folgten die Computer-Versionen. Und die waren unter aller Kanone!
Reißen wir die Story noch einmal kurz an: Lee Wong, der Typ mit dem H 2 O-Kopf, ist auserkoren, 'ne Horde entführter Kids zu befreien. Ryu Ken Oh hat die Kinder verschleppt, um sie einer Gehirnwäsche zu unterziehen, damit er sie auf den „Pfad des Bösen" bringen kann. Das kann der gutmütige Lee Wong natürlich nicht mit ansehen. So macht er sich dann auf den Weg.
Zu Beginn des ersten Levels fällt gleich eine Sache negativ auf: Alle Sprites sind sehr, sehr klein gehalten und bewegen sich ziemlich „zeitrafferhaft". Lee Wong muß sich durch ein paar wildgewordene Samurais oder so kämpfen, um in ein Gebäude einzudringen. Dort geht's dann axtschwingend weiter. Ab und zu tauchen goldfarbene Kisten auf, in denen Extras verstaut sind. Lee Wong erhält so z.B. einen Morgenstern und ähnliche Kampfinstrumente. Ansonsten enthält TIGER ROAD nichts Außergewöhnliches. Am Ende eines jeden Levels wartet ein Endgegner, aber das kennen wir ja auch schon. Nichts Aufregendes also. Die Grafiken dieser Umsetzungen kommen an das Original aus der Spielhalle zwar fast heran, doch irgendwie läßt TIGER ROAD schnell Frust aufkommen. Da hilft auch kein abspeicherbarer Highscore (Highscore-Speicher, CD-Interface-Unit). Vielleicht gibt's Leute, denen TIGER ROAD Spaß bereitet: Mir jedenfalls läuft ein kalter Schauer den Rücken 'runter, wenn jemand auch nur den Namen erwähnt.



Torsten Oppermann

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	4



Programm: Full Metal Planete, **System:** IBM & Kompatible (Herkules, CGA, EGA), **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Infogrames, Lyon, Frankreich, **Muster von:** Bomico, 7, 15, 21.

Als Brettspiel dürfte es wohl den wenigsten unter Euch bekannt sein, wogegen die Amiga-User schon seit einiger Zeit voll auf die Computer-Umsetzung abfahren. Die Rede ist natürlich von **FULL METAL PLANETE**, dem Strategiehit aus dem Hause **INFOGRAMES**. Die **PC**-Freunde wird's mit Sicherheit freuen, daß die Jungs aus Frankreich nun endlich die Konvertierung für ihren Computer fertiggestellt haben. In dem Strategiegame, an dem bis zu vier Spieler (Compu-Gegner stehen ebenfalls zur Verfügung) teilnehmen können, geht es, grob gesagt, darum, einen fremden Planeten seiner Bodenschätze zu berauben, wohlgemerkt in ständiger Konkurrenz zu den eigenen Mitspielern. Viel Spielwitz ist schon vonnöten, wollt Ihr nach den insgesamt 25 Runden, die FULL METAL PLANETE gespielt wird, als Sieger hervorgehen.
Insbesondere die „Fieslinge" unter Euch können in diesem Strategiespiel ganz groß herauskommen, denn Sabotageakte gehören in diesem Game fast schon zum alltäglichen Geschäft. Ansonsten bedarf es aber natürlich auch einer gehörigen Portion Spielstrategie, ohne die Ihr nämlich insbesondere den „Compus" hoffnungslos unterlegen seit. Die Grafik auf den IBM's & Kompatiblen setzt meines Erachtens genau da an, wo die Amiga-Fassung aufgehört. So könnt Ihr Euch wiederum, entsprechend der Ausstattung Eures Rechners (Herkules, CGA und EGA werden unterstützt), auf ein kleines Grafik-Spectaculum freuen, das sich vor allem durch detailreiche und farbige (gerade EGA!) Zeichnungen sowie ein akzeptables Scrolling auszeichnet. Der Sound ist mir leider in äußerst „nervtötender" Erinnerung geblieben, nicht nur wegen der fehlenden Soundkartenunterstützung. Dagegen wurde die Steuerung mit ihren komfortablen Icons vorbildlich gehalten. Alles in allem könnt Ihr also getrost zuschlagen.

Torsten Blum

Grafik (Her./CGA/EGA)	**6/7/9**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**10**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**9**

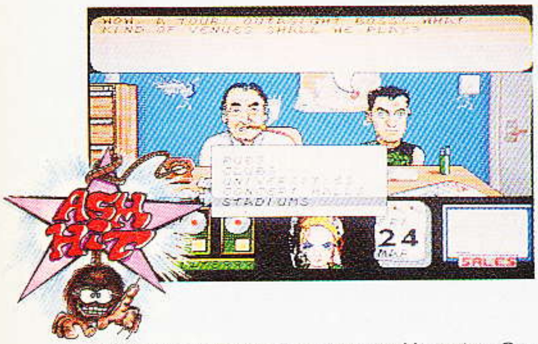


Programm: X-Out, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 30 DM (Cass.), 45 DM (Disc), **Hersteller:** Rainbow Arts, Düsseldorf, **Muster von:** Rainbow Arts.

Suuuper! Wir haben mal wieder Stoff für den guten alten und mittlerweile recht verstaubten **ZX SPECTRUM**. **RAINBOW ARTS** hat's nämlich tatsächlich fertiggebracht, **X-OUT** für diesen Rechner umzusetzen bzw. umsetzen zu lassen. Die Programmierer von ARC DEVELOPMENTS haben im Auftrag von RAINBOW ARTS die Speccy-Fassung dieses **ASM-HITs** erstellt. Der Hitstern wurde allerdings bisher nur an X-OUT Amiga vergeben, da die C-64- und die ST-Konvertierungen leider nicht ganz so hochwertig sind, wie es der Fall sein müßte, um an unser Gütesiegel ASM-HIT zu gelangen. Erstaunlicherweise spielt sich X-OUT auf dem Spectrum flüssiger als auf C-64 oder ST, das liegt höchstwahrscheinlich an der sehr hohen Ablaufgeschindigkeit des Games. Echt stark, die Sprites fliegen einem nur so um die Ohren. Die Hintergrundgrafik ist zwar etwas dezent in Spectrum-grün gehalten, allerdings ist die monochrome Grafikdarstellung in Anbetracht des sehr flüssigen Scrollings durchaus vertretbar. Vergleicht man das Scrolling dieser Version einmal mit dem der ST-Konvertierung, so fällt auf den ersten Blick auf, daß das Scrolling der ST-Version wesentlich stärker ruckelt. Ist schon 'ne dolle Sache, was man so alles aus dem alten Speccy herauskitzeln kann.
Eine Umsetzung von dieser Qualität hat den ASM-HITSTERN ohne Zweifel verdient! Ich beglückwünsche R.A zu dieser hervorragenden Version von X-OUT. Bei soviel Lob darf natürlich auch der Tadel nicht fehlen, den möchte ich ganz zum Schluß anbringen: X-OUT Spectrum bietet keine Musik und die F/X gehören zum schwachen Durchschnitt, nicht einmal der 128er-Sound wird genutzt. So, das war's, tschüß.

Torsten Oppermann

Grafik	**9**
Sound	**peng**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

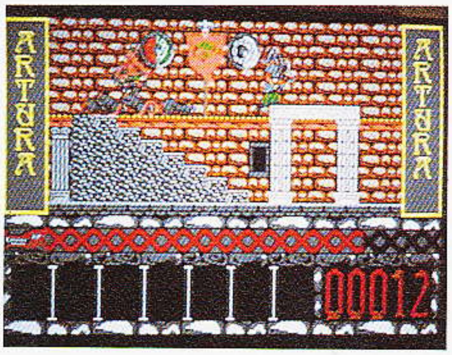


Programm: Rock Star ate my Hamster, **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** ca. 20 DM, **Hersteller:** Code Masters, **Muster von:** Code Masters.

Bereits vor einem Jahr konnte **CODE MASTERS** mit einer gelungenen Persiflage auf die Musikbranche die 8-Bit-User begeistern. 16-Bit-Fassungen war damals zwar schon angekündigt, ließen aber auf sich warten. Erfahrungsgemäß wird ein Spiel jedoch umso teurer, je länger seine Umsetzung auf andere Rechner auf sich warten läßt – siehe HEWSON. Doch nicht bei ROCK STAR! Die Umsetzungen für den **Amiga** und **Atari ST** sind sogar um die Hälfte billiger als die 8-Bit-Versionen! Eine nette Geste, zumal beide Konvertierungen ordentlich über die Bühne gingen. Der Spieler übernimmt bei ROCK STAR die Funktion eines Managers, der unbekannte Musiker groß rausbringen will. Aus einem Pool von 50 Musikern, die nichts anderes als Karikaturen bekannter Pop-Größen sind, wird eine Band zusammengestellt bzw. ein Interpret ausgewählt. Danach darf der Jungstar mit Instrumenten ausgerüstet werden und üben, um dann auf die Menschheit losgelassen zu werden. Verschiedene Auftrittsmöglichkeiten mit wählbarer Dauer sowie die richtige Publicity (die auch mal in die Hose gehen kann) machen Plattenverträge möglich. Dann können Singles und Alben aufgenommen und Videos gedreht werden. Das Ziel: Die Nummer eins in den Charts. Leider steht Euch dafür nur ein Jahr zur Verfügung! Auf 16-Bit gibt's wieder all die witzigen Kommentare, Überraschungen und auch die gleichen Grafiken wie anno dazumal (leicht aufgepeppt natürlich). Der Sound ist auf beiden Rechnern recht fetzig und wurde mit einigen witzigen Effekten ergänzt, wenn die Popgröße ans Üben geht. Da der Preis so userfreundlich geworden ist, kann man ROCK STAR unbedingt empfehlen!

Michael Suck

(Amiga/Atari ST)		
Grafik	**7**	**7**
Handhabung	**9**	**9**
Technik/Strategie	**9**	**9**
Spielwert	**10**	**10**
Preis/Leistung	**10**	**10**



Programm: Artura, **System:** IBM & Kompatible (Herkules, CGA, EGA), **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, England, **Muster von:** Mastertronic.

Ganz alten Tobak will **MASTERTRONIC** jetzt mit der **PC** -Fassung von **ARTURA** an den Mann bringen. Fast nur per Zufall stieß ich in unseren Annalen auf das erste Erscheinungsdatum dieses Actionspieles, immerhin sind schon gute anderthalb Jahre ins Land gestrichen, seitdem ARTURA sein Debüt als **ST**-Fassung feierte. Nebenbei sei noch bemerkt, daß der ursprüngliche Hersteller *GREMLIN* die Umsetzungsrechte an MASTERTRONIC abgetreten hat, so daß also die IBM-Freaks mit dieser Softwareschmiede „Vorlieb" nehmen müssen. GREMLIN wird das damalige Debakel sicherlich gereicht haben. Sei's drum, mit ARTURA kommen wenigstens die Besitzer eines MS-DOS-Rechners in den Genuß eines mittelprächtigen Actionspieles, da hier ansonsten das Angebot im Bereich der Actionsoft immer noch äußerst schwach ausgeprägt ist. Als Spieler schlüpft Ihr in die Rolle eines etwas seltsam gestylten Ritters, der rachedürstend einen Burgkomplex mit ausgedehntem Anwesen durchstreift. Selbstverständlich kreuzen auch unzählige Gegner den Weg unseres Pixel-Helden, ständig an seiner Energie knabbernd. Doch dessen Streitaxt kann dieses Unkraut natürlich keinen Einhalt gebieten, zumal der Vorrat an diesen netten Wurfobjekten unerschöpflich scheint. Von der spielerischen Seite her würde den PC-User ohne Zweifel ein ganz passables Spielchen erwarten, wenn da nicht diese Ungereimheiten im technischen Teil von ARTURA wären. So haben es die Programmierer von MASTERTRONIC in der langen Zeit immer noch nicht fertig gebracht, ein Scrolling auf die Beine zu stellen. Stattdessen wird wieder fleißig umgeblendet, wodurch von Spielfluß logischerweise keine Rede sein kann. Auch die Grafik wirkt, unabhängig von der Grafikkarte, eher monoton, als daß sie sich durch Abwechslungsreichtum auszeichnet. Dazu gesellen sich ein Schauersound und eine ganz gelungene Steuerung, wahlweise Joystick oder Tastatur. *Torsten Blum*

Kategorie	Wertung
Grafik	7
Sound	3
Spielablauf	5
Motivation	6
Preis/Leistung	5

DAS GRAFISCHE VERGNÜGEN

VGA-SPIELE-BOX



kpl. incl. Handb.

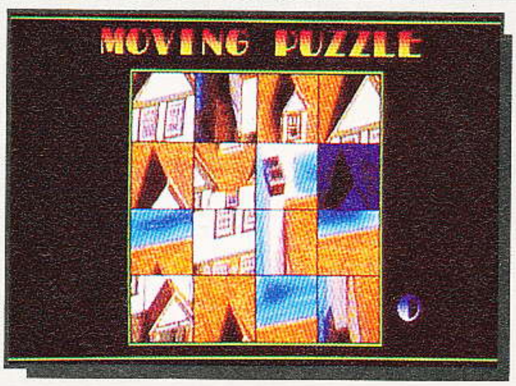
nur 49,- DM

zuzügl. Versandkosten

- Pulldown-Benutzeroberfläche !
- Auflösung: 360 x 480 Pixel !
- verschiedene Bildersätze !
- volle Mouseunterstützung !
- zwei Highscorelisten !
- mehrere Spielstufen und Optionen !
- verschiedene Spielvarianten !
- Statusanzeige !
- Online-Help !
- 256 Farben !
- Digisound !



+ + + Bestellung an: Tronic-Verlag, Software-Service, Postfach 870, 3440 Eschwege + + +



ACHTUNG !

Zusatzkit nur für User ab 18 Jahren:

Bilderdisketten zu:

VGA-Memory (Best.- Nr. VGA-Z1)
VGA-Puzzle (Best.- Nr. VGA-Z2)
VGA-Moving-Puzzle (Best.- Nr. VGA-Z3)

– je Diskette nur 12,- DM –

Die Spielebox setzt einen IBM-kompatiblen PC mit mind. 512 KB sowie eine IBM-Hardwarekompatible VGA-Karte (mind. 256 K-Bildschirmspeicher) voraus ! ! !



Programm: New Zealand Story, **System:** Mega Drive, PC-Engine, **Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Taito, Japan, **Muster von:** 68.

Quasi im Gleichschritt mschieren die niedlichen Kiwis nun auf den Edelkonsolen namens **PC-Engine** und **Mega Drive,** denn für beide Kontrahenten ist nahezu gleichzeitig die langerwartete Umsetzung des Jump-and-Run-Games **NEWZEALAND STORY** erschienen. Im Spiel muß eines der niedlichen Vögelchen mit der fruchtigen Bezeichnung durch Neuseeland gesteuert werden, um die Artgenossen aus der Gewalt des bösen Walrosses zu befreien. Es darf gehüpft, geflogen und vor allem geballert werden, denn NEWZEALAND STORY ist stark actionbetont und recht schwierig. Die einzelnen Levels, die wiederum weiter unterteilt sind, bieten komplexe Plattformbauten mit einer Fülle an Gegnern. Am Ende eines Unterlevels wartet ein Kiwi auf die Befreiung, am Ende eines Levels wartet ein Endgegner. Auf der PC-Engine spielt sich der Kiwi-Epos recht flott und gut, da hier endlich die Ruckelanimation und das Ruckelscrolling der Computer-Umsetzungen weggefallen ist. Doch halt – und es ruckelt doch! Ein seltenes Phänomen auf dieser Kiste und kaum erklärbar. Da dieses Manko jedoch nur selten auftritt, kann man diesen Effekt jedoch verschmerzen. Interessant wird's beim Mega Drive, denn obwohl **TAITO** sowohl den Automaten als auch beide Umsetzungen programmierte, unterscheiden sich beide Fassungen wie Tag und Nacht! (Technisch ist die Mega-Drive-Fassung völlig sauber, das Styling von Sprites und Endgegner identisch. Völlig verändert hat sich jedoch die Levelaufteilung, die komplexer wurde und mehr Gegner bietet.

Das Game ist auf dem Mega Drive zwar weitaus schwieriger als alle anderen Fassungen, spielt sich aber hervorragend. Wer's einfacher mag, ist mit der Engine-Fassung aber auch gut bedient.

Michael Suck

(PC-Engine/Mega Drive)		
Grafik	9	9
Sound	8	7
Spielablauf	9	9
Motivation	8	9
Preis/Leistung	8	9

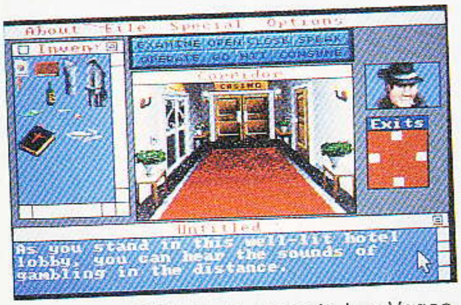


Programm: Chase H.Q., **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Taito, Japan, **Muster von:** 68

Nach dem Spielhallenautomaten und den Heimcomputerumsetzungen erreicht **CHASE H.Q.** ,das Spiel für die heimische Gangsterjagd, nun auch die **PC-Engine**. Das überzeugende, gewaltlose Konzept dieses Spiels taugt sogar für die Fahrschule, denn die Gangsterautos, die mit einem Porsche 928 gejagt werden müssen, werden nicht zusammengeschossen, sondern nur zusammengeschoben. Die zivilen Verkehrsteilnehmer reagieren dagegen auf jeden Rempler recht allergisch und bremsen den Porsche rapide ab. Da die beiden Zeitlimits für das Erreichen des feindlichen Wagens und dessen Verschrottung knapp bemessen sind, muß ab und zu mal ein Turbo benutzt werden – aber das geht leider nur dreimal. Lobenswerterweise emuliert die Konsole auch Geschwindigkeiten von knapp 400 km/h sehr ansprechend und erzeugt damit ein tolles Rennfeeling. **TAITO** ist es gelungen, den Reiz ihres eigenen Automaten gut zu erhalten. Die Sprites und Backgrounds sind farbenfroh und in jedem neuen Level ein Leckerbissen, die Spielbarkeit ist durch die direkte Steuerung und den gehörigen Nervenkitzel bei gewagten Überholmanövern hoch. CHASE H.Q. belohnt übrigens geschicktes Überholen ohne Rempler mit Punkten, die sich bei jedem weiteren, gelungenen Überholvorgang verdoppeln! Ein hoher Anreiz für Punktegeier und eine gute Idee dazu, wie ich finde. Zur Abrundung gibt's noch japanische Sprachausgabe zur allgemeinen Belustigung und ein paar gelungene Sounds. Gegnüber den Heimcomputerversionen hat CHASE H.Q. zwar im Schwierigkeitsgrad zugelegt, doch das tut dem Spiel ganz gut. Die Motivation ist hoch, die Grafik gut, die Spielbarkeit ausgezeichnet – CHASE H.Q. ist ein Hit!

Michael Suck

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Programm: Déjà Vu II – Lost in Las Vegas, **System:** IBM PC (VGA/EGA), **Preis:** Ca. 85 Mark, **Hersteller:** Mindscape/Icom Simulations, USA, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

112.000 Dollar sind verschwunden. Das wäre weiter nicht schlimm, wenn sie nicht einem berüchtigten Gangster gehören würden. Auch das wäre noch nicht unbedingt besorgniserregend, wenn selbiger nicht Theodore „Ace" Harding damit beauftragen würde, die Bucks alsbald wiederzufinden. Und in die Haut eben dieses Ace Harding schlüpft der Spieler, wenn er **DEJA VU II – Lost in Las Vegas** in seinen **IBM PC** einlädt. Nun nämlich hat **MINDSCAPE** das Adventure vom Amiga auf die MS-DOS-Rechner umgesetzt. Kenner werden wissen, das damit nicht nur der direkte Nachfolger von *Déjà Vu* vorliegt, sondern daß hiermit auch die früheren MINDSCAPE-Adventures *Shadowgate* und *Uninvited* ihre Fortsetzung erfahren.
Was zu tun ist, weiß man nun also: das Geld finden und es rechtzeitig seinem (sicher nicht ganz rechtmäßigen) Besitzer zurückbringen. Anderenfalls heißt es wieder einmal „Rübe ab!" – man kennt das ja. Obwohl der Glanz alter Zeiten schon ein wenig verblaßt ist, konnte das letzte MINDSCAPE-Adventure auf dem Amiga durchaus gefallen. So auch auf dem PC. Obwohl es bei dieser Art von Spielen nicht so sehr auf eine gute Grafik ankommt, wird man sich über die, vor allem im VGA-Modus, hervorragend gezeichneten Bilder sicher sehr freuen. Einziger offensichtlicher Unterschied zur Amiga-Fassung ist die etwas andere Anordnung der Grafik- bzw. Inventory-Windows auf dem Bildschirm. Alles Wichtige aber – Parser, Spielablauf und Icons – wurde unverändert übernommen, so daß sich auch die PC-User auf ein gelungenes, in allen Belangen durchdachtes Adventure freuen dürfen. Übrigens: Anhaltender Spielspaß ist in jedem Fall garantiert, und dies umso mehr, wenn man eine Maus sein eigen nennt.

Bernd Zimmermann

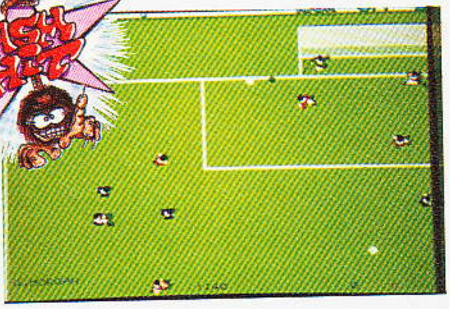
Grafik	8 (EGA)/10 (VGA)
Story	9
Atmosphäre	9
Vokabular	Icons
Preis/Leistung	9



Programm: Champions of Krynn, **System:** IBM/Kompatible, **Hersteller:** SSI, USA, **Preis:** ca. 80 DM, **Muster von:** Hamburger Softwareladen, Gärtnerstraße 5. Tel. 040/4204621.

Nach der wirklich gelungenen C-64-Version des neuen AD&D-Fantasy-Rollenspiels **CHAMPIONS OF KRYNN** war ich natürlich gespannt, ob die **IBM**-Konvertierung hier qualitätsmäßig mithalten könnte! Um es gleich vorweg zu sagen: Das Spiel hat nichts von seiner Atmosphäre und Präsentation eingebüßt! Versuchen Sie, mit einer ausgewogenen Abenteurergruppe im „*Dragonlance*-Szenario" für Recht und Ordnung zu sorgen.
Hierzu stehen Ihnen die tollen Möglichkeiten eines „Advanced Dungeons & Dragons"-Rollenspiels zur Verfügung. Sie beginnen mit Ihren Kämpen im zweiten Erfahrungsstufenlevel und starten beim Kommandanten „Sir Karl" in einem Außenposten der einst so schönen Stadt „Throtl". Ihre erste Mission führt Sie in die Slums und Katakomben dieses Orts. Es gibt ein Gerücht, wonach die „Draconians" (eine brutale Echsenmenschrasse) Vorbereitungen treffen, um die letzten Eier der Bronzedrachen zu retten, um sie dann ausbrüten zu lassen. Daß diese damit anschließend keine Wohltaten beabsichtigen, läßt sich erahnen, und es liegt an Ihnen und Ihrer Party, dies noch rechtzeitig zu verhindern. Drachen spielen übrigens bei „Champions of Krynn" eine große Rolle. Aber auch hier gibt es Gut und Böse, und Sie sollten, um gegen mögliche Drachenangriffe gewappnet zu sein, zuerstmal nach der sagenhaften „Dragonlance", der Drachenlanze suchen.
Die Grafik ist bei der IBM-Version im „EGA"-Modus wirklich gut gelungen und somit auch noch etwas besser als beim C-64. Wer allerdings keine „ADLib"-Soundkarte besitzt, muß sich mit einer einstimmig gepiepsten Titelmelodie aus dem PC-Lautsprecher zufriedengeben. Die Dokumentation des Spiels ist wie schon bei den Vorgängern ausgezeichnet und auch der AD&D-Neuling findet sich hier schnell zurecht. Ein Hitstern ist auch bei dieser Version klar angezeigt! *U.W.*

Grafik	10
Vokabular	menuegesteuert
Story	9
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10



Programm: Player Manager, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Anco Software, Dartford, England, **Muster von:** World of Wonders, Höhenstr. 31, 6231 Schwalbach, [7] / [15].

Mit dem Umgang von Superlativen soll man erfahrungsgemäß vorsichtig sein. Doch wenn ein Programm das Prädikat „Besonders wertvoll" verdient, dann ist es *Kick Off* von der englischen Company **ANCO**. Doch auch an diesem Beispiel zeigt sich, daß man Gutes immer noch verbessern kann, so geschehen beim **PLAYER MANAGER** desselben Herstellers. Während bei *Kick Off* „nur" aktiv Fußball gespielt werden konnte, kommen nun auch Theorie und Trainertätigkeit zum tragen. Und: Während bisher lediglich auf ST gespielt werden konnte, gesellen sich nun auch die **Amiga**-User zur PLAYER-MANAGER-Fangemeinde.

Das Programm bietet *Kick Off* in gewohnter Form, mit dem Unterschied allerdings, daß sich die vorher getroffenen taktischen Entscheidungen auf das Spielgeschehen auswirken. Neben der erfreulichen Tatsache, daß alles – die Mannschaften inklusive – in Deutsch gehalten ist, sticht vor allem der Umstand hervor, daß sich über 1.000 verschiedene Spieler im PLAYER MANAGER tummeln. Aber auch die Möglichkeit, entweder als Trainer cder als Akteur am Spielgeschehen teilnehmen zu können, wird des Fußballfans Herz höher schlagen lassen. Hinzu kommt, daß zwei Kameraperspektiven es ermöglichen, das Spiel aus zwei Blickwinkeln zu verfolgen. So kann man entweder „am Ball bleiben" oder sein ganzes Augenmerk auf einen Spieler richten und damit seine Stärken und Schwächen haarscharf beobachten. Den taktischen Möglichkeiten sind kaum Grenzen gesetzt, der Fußball-Part ist so gut wie eh und je. Damit ist es ANCO gelungen, *Kick Off* – auch auf dem Amiga – zum perfekten Fußball-Allround-Spaß zu machen. *bez*

Grafik	7
Realitätsnähe	10
Strategie	10
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	11

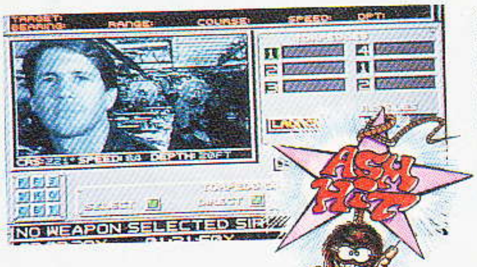


Programm: Drakkhen, **System:** IBM & Kompatible (Herkules, CGA, EGA), **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Infogrames, Lyon, Frankreich, **Muster von:** Bomico.

Der ganz große Erfolg hat sich bei **INFOGRAMES** in Sachen **DRAKKHEN** noch nicht eingestellt, darf man den uns bekannten Verkaufszahlen Glauben schenken. Selbstverständlich hat dieses Faktum den in Frankreich ansässigen Hersteller nicht davon abgehalten, der ursprünglichen Amiga-Fassung dieses Fantasy-Adventures gleich noch die Konvertierung für die große **IBM**-Familie folgen zu lassen. Auf die lesenswerte Spielstory möchte ich nicht näher eingehen, denn im entsprechenden Testbericht zu DRAKKHEN wird sie recht ausführlich dargelegt. Mit einer Party, bestehend aus vier Reck(inn)en, begibt sich der Spieler nun auf seine Unternehmungsreise durch eine fiktive Abenteuerwelt, in der es vor Gegnern förmlich nur so wimmelt.

Nicht nur zu Beginn des Spieles hat es aber oft den Anschein, als ob die einzige Beschäftigung der Party nur in Kämpfen mit Monstern und ähnlichen Wesen bestehen würde, schließlich tritt der friedliche Umgang mit anderen Lebensformen allzu oft in den Hintergrund. Allerdings bieten die vielen kleinen Aufgaben, die es innerhalb dieses Actionadventures zu lösen gilt, glücklicherweise noch eine willkommene Abwechslung von den auf die Dauer eintönigen Gefechten. Ebenso wie die spielerische Komponente von DRAKKHEN zog sich auch der technische Part des INFOGRAMES-Produktes ganz passabel aus der Affäre. Im Stile eines *SLEEPING GODS LIE* ist auch in diesem Fantasy-Game die Landschaft aufgebaut. So bereichern zahlreiche Elemente (Bäume, Häuser usw.) die hübsch gezeichnete 3D-Grafik, welche zudem ordentlich gescrollt wird. An der Animation sowie der Gestaltung der zahlreichen Sprites gibt es ebenfalls nicht viel zu meckern, wie auch die Icon-Steuerung keinerlei Probleme aufwerfen dürfte. Kurzum: Die PC-Fassung kann voll und ganz mit dem „Amiga-Original" mithalten. *Torsten Blum*

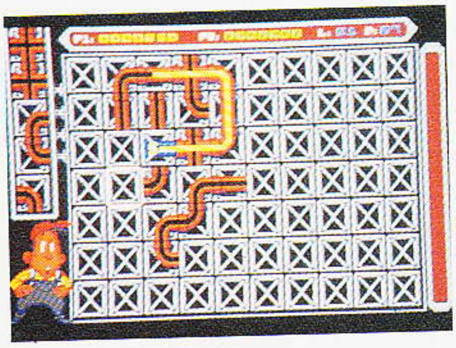
Grafik	8
Vokabular	Icons
Story	9
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	8



Programm: 688 Attack Sub, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** [7], [15], [21].

Ein geschlagenes halbes Jahr hat **ELECTRONIC ARTS** seine **Amiga**-Fangemeinde warten lassen, doch nun ist sie endlich da, die Konvertierung von **688 ATTACK SUB**. Schon die ursprüngliche Version für die **MS-DOS**-Rechner hatte der Konkurrenz gehörig das Fürchten gelehrt, denn eine derart realistische Umsetzung des beliebten U-Boot-Themas gab's eigentlich noch nie im Heimcomputerbereich zu sehen. Doch mit der Amiga-Fassung setzt der englische Softwarehersteller wirklich neue Maßstäbe in diesem Genre. Von der spielerischen Seite her blieb allerdings alles beim alten. So dürfen sich auch die Amiga-User auf Optionen in Hülle und Fülle freuen, die sich streng am Original sprich den U-Booten der Los Angeles Class orientieren. Ausgangspunkt aller Aktionen stellt, wie auch bei anderen U-Boot-Simulatoren üblich, die übersichtlich gestaltete Kommandozentrale dar. Von hier aus lassen sich nun die einzelnen Arbeitsbereiche innerhalb des „688 ATTACK SUB's" (Periskop, Sonar, Funkraum etc.) anwählen. Trotz der ungeheueren Komplexität dieser Simulation haben die Programmierer meines Erachtens ein kleines Meisterwerk in Sachen Übersichtlichkeit hingelegt, wenn auch in der Anfangsphase Einstiegsprobleme verständlicherweise nicht ausbleiben werden. Vor allem die Steuerung per Maus und Icons erlaubt eine äußerst komfortable Handhabung. Aber diese Features kennt man ja schon von den IBM's. Die eigentlichen Verbesserungen zeigen sich vor allem im grafischen Bereich. So wurden die zahlreichen Zeichnungen nachgebessert. Recht nett gerieten auch die digitalisierten Grafiken, die jetzt wesentlich feiner ausfielen. Aber auch bei den Sound FX haben die Macher noch einen draufgepackt. Kurzum: Die strategisch veranlagten Amiga-User erwartet mit 688 ATTACK SUB eine Simulation der Extraklasse. *Torsten Blum*

Grafik	9
Handhabung	11
Technik/Strategie	10
Spielwert	10
Preis/Leistung	10



Programm: Pipe Mania, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Empire Software, Basildon, England, **Muster von:** [7] / [15] / [21].

Mächtig ins Zeug gelegt hat sich **EMPIRE** mit seinem jüngsten Spiel **PIPE MANIA**. Nach den zunächst erschienenen Amiga- und C-64-Versionen folgt nun die **Atari-ST**-Fassung. Doch damit nicht genug – demnächst wird das Spiel auch für IBM PC, Amstrad CPC und Spectrum, ja sogar für Nintendo und Gameboy erscheinen. Damit wäre das Spektrum so ziemlich abgedeckt, was bedeutet, daß ich mich noch einige Male mit dem Programm werde beschäftigen müssen. Doch ich will nicht vorgreifen, schauen wir uns also erst einmal PIPE MANIA auf dem ST an.
Das A & O des Spiels ist, schnell die Situation zu erfassen und auf die Geschehnisse zu reagieren. Alles dreht sich darum, ein Rohrnetz zu bauen, um eine Flüssigkeit am Auslaufen zu hindern. So setzt man die Pipeline Stück für Stück zusammen. Allerdings haben die Einzelteile, die in einer Leiste am linken Bildschirmrand angezeigt werden, verschiedene Formen, so daß sie nicht immer zueinander passen. Das bedeutet, daß ungeeignete Stücke zunächst einmal an einer beliebigen Stelle auf dem aus sieben mal zehn Quadrate großen Spielfeld plaziert werden müssen; dennoch sollte man aber darauf achten, daß sie später noch in das Leitungssystem eingefügt werden können. Nach einiger Zeit beginnt die Flüssigkeit vom Startfeld aus durch die Rohre zu fließen. Erreicht sie das Ende, bevor eine vorgegebene Anzahl von Teilen aneinandergefügt wurde, so ist das Spiel zuende. Seinen Reiz gewinnt das Programm aus seinem hektischen Ablauf, der geplantes, vorausschauendes Handeln vom Spieler verlangt. Die Umsetzung von Amiga auf ST ist zu satten hundert Prozent geschehen, so daß auch hier ein ansprechendes, aber nicht hitverdächtiges Spiel entstanden ist. *Bernd Zimmermann*

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8



Programm: Manchester United Football Club, **System:** Atari ST (nur Farbe), **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Krisalis, Moorgate, England, **Muster von:** [16].

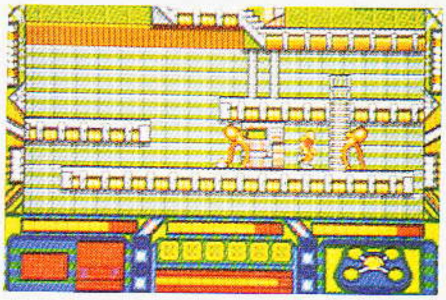
Schon kurze Zeit, nachdem **MANCHESTER UNITED FOOTBALL CLUB** auf dem **Amiga** für Furore sorgen konnte, wartet Hersteller **KRISALIS** mit der Umsetzung für den **Atari ST** auf. Ganz ohne Zweifel gespannt durften die ST-Freaks auf die Umsetzung des grafischen Feuerwerkes sein, das sich den Amiga-Usern bot. Insbesondere die Ausnutzung des ganzen Bildschirmes sowie das Scrolling waren bislang immer die kritischen Punkte, an denen sich ein Amiga-Programm von einer Umsetzung auf den Atari ST unterschied. Doch in letzter Zeit sorgten bekanntlich deutsche Programmierer für Aufsehen (Stichwort Hardwarescrolling), als es nämlich gelang, oben genannte Möglichkeiten auch auf einem ST zu realisieren. Unglücklicherweise haben sich diese Fertigkeiten noch nicht auf dem britischen Eiland herumgesprochen, so daß der Spieler bei MUFC ST wieder einmal mit einer abgespeckten Fassung Vorlieb nehmen muß. Zum einen beraubt der „gerahmte" Bildschirm den ST-User der auf dem Amiga faszinierenden Darstellung der Tribüne und des sonstigen Umfeldes. Stattdessen gibt's halt nur englischen Rasen pur zu sehen. Zum anderen erweist sich das Scrolling als dürftig, weil recht holperig. Ansonsten sind die Programmierer zum Glück aber recht behutsam mit dem großen „Schneidemesser" umgegangen, sprich, sie haben die restlichen Features nahezu 1:1 übernommen. Neben einer äußerst ordentlichen Animation der Sprites wußte in diesem Zusammenhang vor allem die exzellente grafische Aufbereitung des Managerparts zu gefallen, der mit einem brauchbaren Sound unterlegt wird. Von der spielerischen Seite her bräuchte ich Euch eigentlich nur auf den Test der Amiga-Fassung hinzuweisen, denn sowohl im Actionals auch im Strategieteil ist wieder Spielfreude non stop angesagt. Zwar kann MUFC auf dem ST keinen Hitstern einsakken, was dennoch keinen am Kauf hindern sollte. *tob*

Grafik/Animation	8
Sound	8
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	9

Programm: Stryx, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Psyclapse, England, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

In die gar nicht allzu ferne apokalyptische Zukunft entführt uns **PSYCLAPSE** mit **STRYX**, einem Ballerspiel im Endzeitlabyrinth. Fiese Cyborgs haben sich selbständig gemacht und machen Jagd auf den armen Agenten, der vier Schlüssel finden muß, um die Sache in Ordnung zu bringen.

Der daraus resultierende Spielablauf ist ziemlich öde und uralt: Man läuft mit dem Heldensprite auf weiläufig verzweigten Plattformen herum und wird andauernd abgeknallt. Die Waffen des Helden sind nämlich nicht besonders effektiv, die Animation ist langsam und umständlich. Die einzelnen Lauf- und Sprungphasen sind zwar sehr detailliert, aber die Steuerung hinkt immer etwas hinterher. Es macht zwar Spaß, den blonden Jüngling im Stile der Todesspringer von Acapulco in der Gegend herumfliegen zu sehen, doch da dies sehr oft und nur dann passiert, wenn er zu seinen Ahnen abreitet, wird's ärgerlich.
Bei der Amiga-Fassung konnte ich mich noch für den sahnemäßigen Vorspann begeistern, doch auch der muß auf dem **Atari ST** Federn lassen. Die guten Grafiken müssen mit weniger Farben auskommen, die Sprites machen's nicht unter zwei VBL's (= ruckeln), der Digi-Sound verwandelte sich in ST-Geplapper. Während des Spiels sind die technischen Qualitäten auch nicht berauschend, wobei dann nicht nur die paar ärmlichen Sprites ruckeln, sondern auch noch das Scrolling – und das bei einem ohnehin schon verkleinerten Bildschirmausschnitt.
Und aus all den angeführten Gründen ist STRYX ein Programm, das keiner braucht – wir auch nicht. Deshalb: Wer am 02.05. um

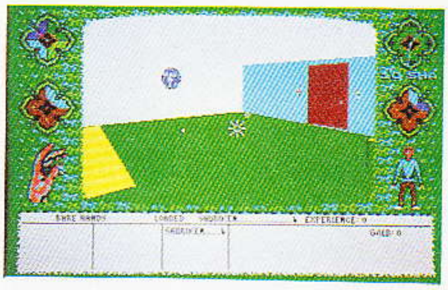


15 Uhr als erster anruft, kriegt's zugeschickt... *Michael Suck*

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	4

Programm: Sleeping Gods Lie, **System:** IBM & Kompatible (EGA), **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Empire, Basildon, England, **Muster von:** Ariolasoft

Mittlerweile nun ist **SLEEPING GODS LIE** auf allen gängigen 16-Bit-Rechnern erhältlich, denn Hersteller **EMPIRE** hat nach einem guten halben Jahr endlich auch die **PC**-Freaks mit einer Konvertierung dieses Actionadventures bedacht. Der Spieler schlüpft wieder einmal in die Rolle des furchtlosen Abenteurers, der diesmal einen schlummernden Gott aus dessen Eisgrab befreien muß, um von der eigenen Abenteuerwelt die Macht des Bösen fernzuhalten. Der Weg dorthin wird Euch durch insgesamt acht verschiedene Königreiche führen, die allesamt so ihre Tücken besitzen. Ein Reiz von SLEEPING GODS LIE liegt meines Erachtens in den vielen interaktiv agierenden Charakteren, denn zum Lösen des Spieles seid Ihr an vielen Stellen auf deren Hilfe angewiesen. Des weiteren gilt es auch eine Reihe von Gegenständen ausfindig zu machen, mit denen sich spezielle Aufgaben meistern lassen. Die Adventurefreunde mit Hang zu deftigen Actioneinlagen wird's sicherlich freuen, daß bei den Kämpfen mit Monstern und sonstigen Mutationen teilweise echt die Post abgeht. Allerdings kehrt mit der Zeit auch bald eine gewisse Langeweile ein. Während SLEEPING GODS LIE in spielerischen Belangen auf dem PC noch gut mit den beiden anderen 16-Bit-Fassungen mithalten kann, sieht es in technischer Hinsicht eher dürftig aus. So wird es mir wohl immer ein Rästel bleiben, warum das EMPIRE-Produkt lediglich EGA-Karten unterstützt, wodurch nämlich viele „Minderbemittelte" wohl oder übel in die Röhre gucken werden. Das einzige, was jenen bleibt, ist die Schadenfreude, daß die EGA'ler auch nur grafische Magerkost verabreicht bekommen. Neben dem viel zu langsam geratenen Scrolling denke ich hier insbesondere an die karge Hintergrundgrafik. Ein weiteres Manko steckt in



der äußerst ungenauen Steuerung. Fazit: SLEEPING GODS LIE auf dem PC ist die bislang schlechteste Fassung. *Torsten Blum*

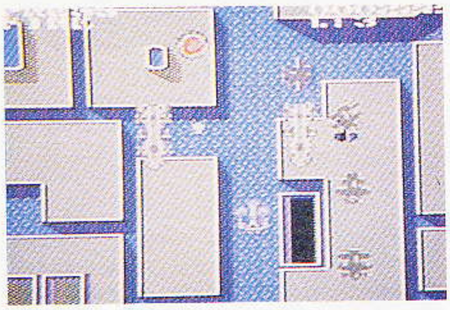
Grafik	6
Story	8
Steuerung	5
Atmosphäre	6
Preis/Leistung	4

Programm: P47 Thunderbolt, **System:** C-64, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Firebird, **Muster von:** MicroProse, Mainz-Kastel.

Im Gegensatz zu der ursprünglichen **Atari ST**-Fassung von **FIREBIRD's P47 THUNDERBOLT** wußte die Konvertierung für den **C-64** ganz und gar nicht zu überzeugen. Mit der Republic P47 THUNDERBOLT, einem aus dem Zweiten Weltkrieg bewährten Jagdflugzeug, macht Ihr Euch in dieser Automatenumsetzung auf die Jagd nach gegnerischer Fliegerei und Artillerie, wohlgemerkt in acht verschiedenen Levels. P47 THUNDERBOLT fällt, wie sich unschwer erkennen läßt, in die Kategorie der horizontal scrollenden Shoot'em up-Games. Bei der C-64-Version ist allerdings nicht mehr viel vom faszinierenden „Ballerflair" übrig geblieben, das der Atari ST so gekonnt an den Tag legte. Zum einen liegt dies mit Sicherheit an dem schlichtweg lächerlichen Schwierigkeitsgrad von P47 THUNDERBOLT. So stieß ich beispielsweise mit meinem ersten „Schiffchen" gleich in das fünfte Level vor, Level Nr.6 und 7 sollten noch folgen. Die Angriffspattern der feindlichen Flugzeuge wie auch die von Zeit zu Zeit hereinscrollenden Geschützstellungen dürften eigentlich kein allzu großes Problem für die eigene Wumme darstellen, was nicht nur an der lahmen Spielgeschwindigkeit von P47 THUNDERBOLT liegt. Lediglich die Endgegner stellen eine willkommene Abwechslung dar. In puncto Grafik schaut es ebenfalls sehr traurig bei dieser Fassung aus. Eine auch für C-64-Verhältnisse mißratene Landschaftsgrafik zieren dieses Ballerspiele ebenso wie ein Ruckelscrolling par excellence, das allerdings in manchen Levels mehrere Ebenen (bis zu vier!) bewegen muß. Die Animation der Sprites geriet allerdings ganz ordentlich. Beim Sound haben sich die Macher von P47 THUNDERBOLT äußerst bedeckt gehalten, schließlich gibt's lediglich Sound FX während des Spieles zu hören. Kurzum: P47 THUNDERBOLT auf dem C-64 ist schlicht und ergreifend enttäuschend. *Torsten Blum*



Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	5

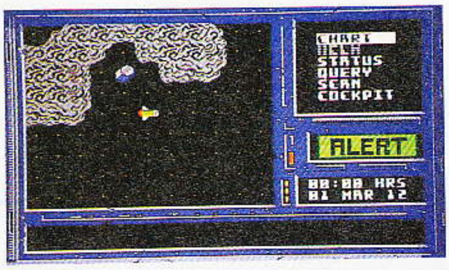


Programm: Scramble Spirits, **System:** C-64, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Grandslam, England, **Muster von:** Ariolasoft.

Etwas erstaunlich mag es doch erscheinen, daß **GRANDSLAM** die erste Umsetzung des **SEGA** -Spielchens SCRAMBLE SPIRITS auf dem altgedienten **C-64** erscheinen ließ. Die in letzter Zeit zunehmend vernachlässigten C-64-User sollte es sicherlich freuen, wenn dieses Ballerspielchen im Stile eines *1429* nicht erhebliche Mängel aufzeigen würde. Mit seinem gut bewaffneten Flugzeug gilt es für den Spieler, unzählige vertikal scrollende Welten „für die gerechte Sache" zu durchqueren, sprich, auf alles zu ballern, was den Screen so bevölkert. Zeitweise geht es bei SCRAMBLE SPIRITS ja ganz heiß her, insbesondere wenn eine ganze Batterie an Flaks dem Spieler entgegenkommt. Doch mit der Zeit gewöhnt Ihr Euch nicht nur an die monotonen Angriffsformationen der zahlreichen Geschwader, wodurch die ganze Chose bald kein allzu großes Problem mehr darstellen dürfte. Nennenswert sind sicherlich noch die Extrawaffen, die sich an manchen Stellen wirkungsvoll einsetzen lassen, sowie die Bonuslevels und Endgegner. Der technische Part von SCRAMBLE SPIRITS wird allerdings gängigen Maßstäben der C-64-Welt keinesfalls gerecht. Obwohl die eigentliche Landschaftsgrafik stellenweise sehr einfallsreich in Szene gesetzt wurde, überwiegt zum größten Teil grafische Einöde. Dies äußert sich vor allem in den langweiligen Pattern, mit denen der Untergrund oft regelrecht zugepflastert wurde. Aber auch bei der Gestaltung der Sprites sowie deren Animation haben sich die Jungs von GRANDSLAM nicht gerade mit Ruhm bekleckert. So werden die Sprites in den Bonusstufen beispielsweise auf doppelte Größe „gezoomt" (billig in jeder Hinsicht). Die sonst übliche Ruckelei hält sich beim Scrolling von SCRAMBLE SPIRITS allerdings in Grenzen, wogegen es in Sachen Sound gewohnt mager ausschaut. Vom Kauf ist also dringendst abzuraten.

Torsten Blum

Grafik	5
Sound	4
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5



Programm: Space Rogue, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Origin, USA, **Muster von:** [7] / [15] / [21].

Unter dem Motto „Cinematic Experience" steht eine neue Reihe von **ORIGIN** - Spielen, in denen der amerikanische Hersteller Action- und Strategieelemente zu einer Einheit verknüpfen will. Den Auftakt zu dieser Serie machte ein Game namens **SPACE ROGUE**, das Anfang dieses Jahres zuerst für die MS-DOS-Rechner erschien. Jetzt haben die Texaner endlich die Konvertierung für den **Amiga** nachgeschoben. Vom Spielaufbau her gleicht SPACE ROGUE ein wenig dem Klassiker *Elite* . Schließlich gilt es für Euch als Weltraumabenteurer, zahlreiche geheimnisvolle Aufträge zu lösen, die einige nette Überraschungen bereit halten. Selbst an die Kommunikation mit „ALF's" haben die Programmierer von SPACE ROGUE gedacht, auch wenn das Vokabular für diese wichtigen Gespräche etwas beschränkt ausfiel. In den zahlreichen Raumstationen, an denen Ihr mit Eurem Schiffchen des öfteren andocken werdet, finden sich unter anderem eine Reihe von kleinen Videospielen, so daß Euch sogar ein „Spiel im Spiel" erwartet. Unglücklicherweise ist aber der von ORIGIN angestrebte Versuch, Action und Strategie in einem Spiel zu kombinieren, auch auf dem Amiga gründlich fehlgeschlagen. So springt das Spielgeschehen ständig zwischen beiden „Polen" hin und her, wodurch weder strategisch veranlagte Spieler noch Actionfreunde auf ihre Kosten kommen werden. In grafischen Belangen wußte das ORIGIN-Werk ebenfalls nicht recht zu überzeugen. Zu einer äußerst billig geratenen Grafik, die zumal stark an alte PC-Zeiten erinnert, gesellt sich ein Scrolling, das unweigerlich zum Lachen anregt. Gleiches gilt für den Sound (nichts für schwache Ohren). Wen wundert's also, daß die Motivation schnell in untere Gefilde absackt. SPACE ROGUE konnte jedenfalls auf dem Amiga ebensowenig überzeugen, wie dies schon auf dem PC der Fall war.

Torsten Blum

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	5
Preis/Leistung	4



Programm: Space Harrier II, **System:** Schneider CPC, **Preis:** ca. 50 Märkerchen für Disk, **Hersteller:** Grandslam, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Nun fliegt er auch endlich auf dem CPC – der **SPACE HARRIER II** von **GRANDSLAM.** Gleichzeitig ist dies die sechste Version dieses Games nach der des Mega Drive, ST, Amiga, C-64 und Spectrum. Wie gewohnt gilt es, alles, was sich bewegt oder im Wege steht, mit Harrys Superwumme von der Bildfläche zu pusten. Dies, weil der *Dunkle Harrier* die Herrschaft über das *Land der Phantasie* an sich gerissen hat.
Nach wie vor gibt es zwölf Level mit unterschiedlichen Hintergrundgrafiken und Gegnern. Wer will, der kann jedes x-beliebige Level anwählen und spielen bzw. üben. Um das Game jedoch vollständig zu lösen, bedarf es einer Menge an spielerischem Geschick, da in Level eins gestartet werden muß. Am Ende eines jeden Level steht unserem Helden ein Duell mit einem mächtigen Endgegner bevor, ohne dessen Eliminierung er nicht in die nächste Stage einziehen darf. Nach zwölf Level tauchen alle diese Gegner noch einmal auf, und man muß sie ein weiteres Mal um die Ecke bringen, bis endlich das ultimative Duell mit dem *Dark Harrier* bevorsteht und das Game gelöst ist. Die Atari-ST- und Amiga-Version bestach durch ein schnelles Scrolling und eine farbenprächtige Grafik. Dieser Farbenvielfalt steht die CPC-Fassung in nichts nach: einfach toll. Das Scrolling ist hingegen – wie der gesamte Spielablauf – etwas langsamer geworden, was aber nicht verwundert, schließlich ist der Schneider kein 16bitter! In Sachen Sound steht der Schneider der ST-Urversion in nichts nach, ist also genauso gut oder schlecht. Tja, was soll ich da noch großartig sagen? Technisch hervorragend – wie die Vorgänger – „spielerisch" aber längst veraltet.

Hans-Joachim Amann

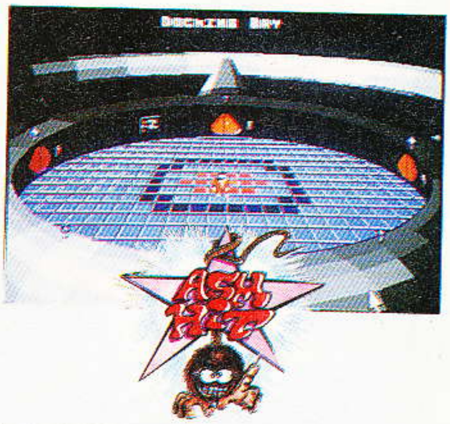
Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Programm: Starflight, **System:** Atari ST (nur Farbe), **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** [7] / [15] / [21].

Ende vergangenen Jahres „trudelte" mit etwas Verspätung die Amiga-Fassung des Strategiehits **STARFLIGHT** ein. Die **Atari-ST**-User sollten sich allerdings noch einige Monate gedulden, bis dieses phantastische Game aus dem Hause **ELECTRONIC ARTS** auch für ihren Rechner erhältlich sein würde. Jetzt ist es endlich soweit!

Zu Beginn des Spieles werden die Atarianer allerdings eine mittlere Katastrophe, sprich: den Vorspann erleben, bei dem, angefangen vom Sound, so ziemlich alles in die Hose ging. Anscheinend handelt es sich hierbei um die letzten sterblichen Überreste der zuerst erschienenen Version für die IBM und Kompatiblen. Aber auch während des eigentlichen Spieles bekleckert sich STARFLIGHT in dieser Hinsicht nicht gerade mit Ruhm, denn die Möglichkeiten des Atari ST werden ganz und gar nicht ausgenutzt. Stattdessen gibt's bis auf einige nette Zeichnungen lediglich eine Grafik der unteren Mittelklasse zu sehen, ganz zu schweigen von der mehr als nur spärlichen Soundkulisse. Dennoch keine Angst, daß STARFLIGHT auf dem ST irgendetwas an seiner Klasse eingebüßt hätte. Jene Mängel im technischen Bereich, die übrigens der Amiga in gleicher Form zeigte, mindern die Spielfreude in keinster Weise. Vielmehr lebt dieses Strategiespiel von dem überaus komplexen Spielgeschehen, das eine Legende wie *Elite* regelrecht blaß erscheinen läßt. So verwickelt sich der Spieler als unentwegter Weltraumhändler ständig in neue Abenteuer, stößt auf die verschiedensten Rätsel, deren originelle Zusammenhänge ihm erst viel, viel später bewußt werden. STARFLIGHT hätte ganz ohne Zweifel auch in Romanform erscheinen können, denn derart packend und durchdacht geriet bislang noch kein Spiel dieses Genres. Mein Rat: Dringendst zulegen! Es lohnt sich wirklich.

Torsten Blum



Grafik	5
Handhabung	10
Technik/Strategie	11
Spielwert	11
Preis/Leistung	10

Programm: Afterburner, **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprisis, Japan, **Muster von:** [68].

Wow! **AFTERBURNER** ist wieder da! **SEGA OF JAPAN** hat **das** Game des Jahres 1987 (zumindest in der Spielhallen-Fassung) endlich für das **SEGA MEGA DRIVE** umgesetzt. AFTERBURNER, mittlerweile sicherlich jedermann ein Begriff, ist ein reinrassiges Ballerspiel, das auf Grund seiner hervoragenden 3D-Grafiken für viel Furore sorgte. SEGA entwickelte speziell für AFTERBURNER einen leistunsgstarken 3D-Grafik-Chip, mit dessen Hilfe die fantastische Ablaufgeschwindigkeit zustande kam. Ohne die atemberaubenden Grafiken wäre dem BURNER ein derartiger Erfolg sicherlich nicht gegönnt. Alle Versuche, AFTERBURNER auf die heimischen Screens zu bringen, waren gescheitert (C-64, ST, Amiga, PC). Zum einen lag dies natürlich an den hardwaremäßigen Voraussetzungen (8bit): Zum anderen war aber auch die programmtechnische Umsetzung mangelhaft (16bit).
Das MEGA DRIVE bietet von Haus aus naürlich schon 'ne ganze Ecke mehr als z.B. ST und Amiga. Deswegen hatte ich meine Erwartungen ziemlich hochgeschraubt. Doch SEGA hat mich nicht enttäuscht! Die Tomcat (F-14) düst in einem affenartigen Tempo über die leider etwas einfach gehaltene Landschaft. Überhaupt scheinen sich die Programmierer kräftig bemüht zu haben. Im Gegensatz zu ST, Amiga und Co. konnte ich kein einziges Ruckeln entdecken. Dafür flackert es an einigen Stellen. Dies hält sich aber in Grenzen.
Soundmäßig zeigt sich SEGAs MEGA DRIVE glücklicherweise auch von seiner besten Seite. Die Musi ist schön heavy, und die Digiinstrumente werden geschickt zum Einsatz gebracht. Die Effekte (Sprachausgabe) hätten allerdings eine Nuance klarer ausfallen können. Alles in allem aber ein Spitzenprodukt!

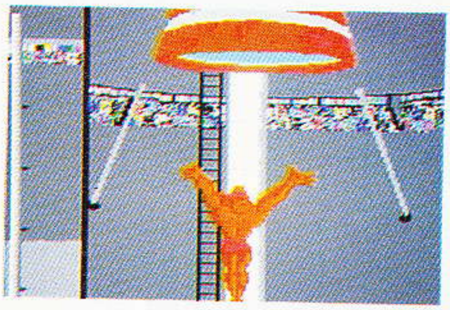
Torsten Oppermann



Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Programm: Fiendish Freddy's Big Top O'-Fun, **System:** C-64, **Preis:** ca. 50 Mark (Disk), ca. 40 Mark (Kass.), **Hersteller:** Mindscape, USA, **Muster von:** [7] / [15] / [21].

Und wieder heißt es „Vorhang auf!" für das Drama in sechs Akten. Obwohl, „Manege frei!" trifft's eigentlich besser, denn **FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O'FUN** entführt den Spieler in die bunte Welt des Zirkus. Nachdem das Spiel mich seit rund einem halben Jahr begleitet, will heißen: verfolgt, und ich mir in unermüdlichem Einsatz schon zahlreiche Versionen reingezerrt habe, muß ich mich nun auch mit der **64er**-Fassung herumschlagen. **MINDSCAPE**, hättet Ihr mir das nicht ersparen können? Fangen wir mit dem Wenigen an, was es an Positivem zu berichten gibt. Das sind: der Sound, flott und eingängig, und die Grafiken, die recht ansprechend gezeichnet worden sind. So ... Pause ... und weiter geht's im Text. Jetzt kommt's, und zwar hammerhart. Sechs Disziplinen gilt es bei diesem verkappten Sportspiel zu bewältigen, nämlich: Turmspringen (von einem Mast hoch droben in ein winziges Wasserbecken tief unten), Jonglieren (Keulen, Bälle und – Bomben), der Trapezakt (viel Akt, wenig Trapez), Messerwerfen (macht mit Abstand am meisten Spaß, weil das Mädel auf der Zielscheibe immer so ulkige Verrenkungen macht, wenn man es trifft), Drahtseilakt (Balance halten, sonst: Auf Wiederhören) und das große Kanonenkugel-Finale, der Gipfel des Schwachsinns. Nicht genug damit, daß das alles einfach keinen Spaß macht, hat der Spieler zudem noch das Problem, was er während der unverschämt langen Wartezeiten so alles anstellen soll. Naja, man könnte immerhin mit den beiden Teilen der Verpackung und der Anleitung das Jonglieren üben. Man könnte sich auch im Messerwerfen versuchen; auch hierzu eignet sich die Verpackung vorzüglich. Auf jeden Fall kann man damit seinen Spaß haben – mehr



vermutlich als mit dem Programm selbst.

Bernd Zimmermann

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	4
Motivation	2
Preis/Leistung	2



MIT DRAMBUIE FING ALLES AN...

Noch bevor der erste Aussteller seinen Rechner eingeschaltet hatte, waren die ASM, vertreten durch Manfred, und der ENTERTAINER (Peter Braun) schon auf dem Weg zu den „Heiligen" Hallen des Islingtoner Business Design Centres, wo die zweite EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW wiederum unter Ausschluß der Öffentlichkeit (diese war auf dem Weg zu Maggie – Ausschreitungen in Sachen „Kopfsteuer"...) stattfand. Wir waren live dabei, als wir im Taxi sitzend von der Polizei vor der Ausfahrt 10 Downing Street angehalten wurden („damit Maggie noch rechtzeitig verschwinden kann", bemerkte der Cab Driver). Zum Glück hatte ich (Manfred) 'ne Bottel Drambuie besorgt (Scotch + Honig), so daß uns die kurze Rast zum echten Vergnügen wurde (40 % Alk). Später, auf der Messe angekommen, erzählten wir den Starbyte-Leuten aus Bochum davon. Folge: Kein Tag ohne Drambuie...



„Ausweg gefunden" – PC-ENGINE bald offiziell in Deutschland.



„Licht am Ende des Tunnels": gute Games, couragierte Software-Häuser.



Deal perfekt – STARBYTE nun mit OCEAN...

Die **EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW '90**, im vergangenen Jahr ein Riesenerfolg, fand wiederum im Business Design Centre in Islington statt, vom 1. bis 4. April. Der „Rahmen" war derselbe, nur die Anzahl der Software-Anbieter war um einiges gestiegen. Viele, die voriges Jahr etwas skeptisch dreinschauten, **mußten** sich nun heute präsentieren. Somit war diese Show ein echter Gradmesser für die traditionell im Herbst stattfindende **PC-Show**, diesmal nur Games, die von **EMAP** organisiert wird. Im Gegensatz zu den vielen anderen Shows, ob nun in Vegas, Chicago oder Paris, ist die E.C.T.S. ein Eldorado für die Hersteller von Homecomputer-Software. Alles, was Rang und Namen hat, war vertreten. Insgesamt 103 Firmen hatten gemeldet; mach' „kleinere" hatte „ihren Stand" in der Nähe der Bar.
Die äußeren Bedingungen zum Plausch sind ausgezeichnet; man trifft sich auf einem überschaubaren, luftigen, atmosphärischen Geläuf, mit vielen einheitlich geschnittenen Ständen im Zentrum und hübschen, zweckdienlichen Galerie-Büdchen fast unter dem Glasdach.
Erataunlich auch, daß 'ne Menge an neuen Produkten vorgestellt werden konnte, die wir dem Leser in der nächsten Ausgabe präsentieren möchten.
Kurz und knapp einige Details und Ergebnisse der Show:
ELECTRONIC ARTS wurde nicht nur zum „Softwarehaus des Jahres '89" gewählt (von einer Jury aus verschiedenen europäischen Ländern), sondern heimste noch zwei weitere Preise für **DELUXE PAINT III** und **POPULOUS** ein. Lesley und Simon zeigten uns ihren Rücken, um das neue „Logo", das E.A.-Thema für die 90er, zum Besten zu geben. Dean Martin und Jerry Lewis dienen der Ausschmückung von Shops, sind zusätzliche Image-Werbung und werden jedem neu erscheinenden Produkt als Stikker beigelegt. Auf die Frage nach den Kosten für die Rechte meinte Lesley: „Wenn wir sagen, wieviel oder wie wenig wir gezahlt haben, kommt so manch' anderer auf ähnliche Gedanken. Kein Kommentar!"
Laut **John Symes** von **MICRODEAL** soll das ehemals geplante **GOLDRUNNER IIID** angeblich in die Hände von **OCEAN** übergehen, wovon allerdings Firmensprecher **Tony Emmet** noch nichts wußte. Der vorläufige Arbeitstitel: **DAFT.**



Neue Image-Werbung bei Electronic-Arts



Manfred Kleimann im Gespräch mit Nicola (U.S. Gold)

Nicola aus dem Hause **U.S. GOLD** (siehe Foto; rechts neben Manfred!) setzt, neben anderen Produkten, auch – und wie könnte es anders sein? – auf Fußball. **ITALY 1990** wird hoffentlich kein „Nachfolger" des Games, welches wir zur WM 1986 „geliefert" bekamen!
Mike Woodroffe haut wieder mal auf die Pauke! Und wie! Mit **ELVIRA** zeigte er mir ein wirklich grafisch exzellentes Adventure, das Action-Elemente enthält, über Icons gesteuert wird, mit deutschem On-Screen-Text versehen wird und mit dem man nette Zaubereien „zubereiten" kann.
ELITE SYSTEMS hat neue Rechte (Lizenzen) erworben, um den „Ausfall" von *Space Harrier II* zu kompensieren: U.a. wird es das fantastische **WORLD CUP SOCCER** bald für Amiga und Konsorten geben...
Neue PR-Managerin bei **BOMICO** ist die ehemalige ASM-Redakteurin **Astrid Ruuben.** Somit sind bereits zwei ASM-Ladies bei deutschen Distributoren gelandet...

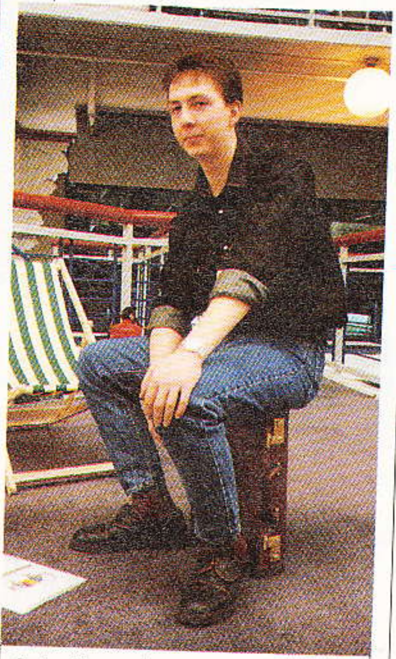
Ein echter „Way Out" in Sachen **PC-ENGINE DEUTSCHLAND** ist in Sicht. Wie aus gesichertem amerikanischen Mund zu vernehmen war, wird die Edelkonsole schon in diesem Jahr „offiziell", mitsamt den Cartridges, bei uns zu haben sein.

Einen echten Coup landete das Bochumer Haus **STARBYTE** mit einem Deal bei **OCEAN!** Die beiden General Manager **Jürgen Kraft** und **Markus Scheer** werden ihre Software nun europaweit (außer Deutschland – hier ist BOMICO zuständig) anbieten können. Im Vertrag steht, daß OCEAN die gesamte Produktpalette verkauft, selbst produzieren läßt, die PR macht und das Marketing leitet. Bei Umsetzungen ist OCEAN STARBYTE behilflich...

Ein gänzlich anderes Spiel (man hat wohl aus den Fehlern gelernt) präsentierte uns **Ian Hetherington** von **PSYGNOSIS** mit **SHADOW OF THE BEAST II.** Das herrliche Parallax-Scrolling und die guten Sounds haben jetzt einen Begleiter – ein



feines Gameplay. Das, was dem ersten Teil fehlte, wird nun in Action- plus „Adventure"-Manier nachgereicht. Mehr zu den Details im kommenden Heft!

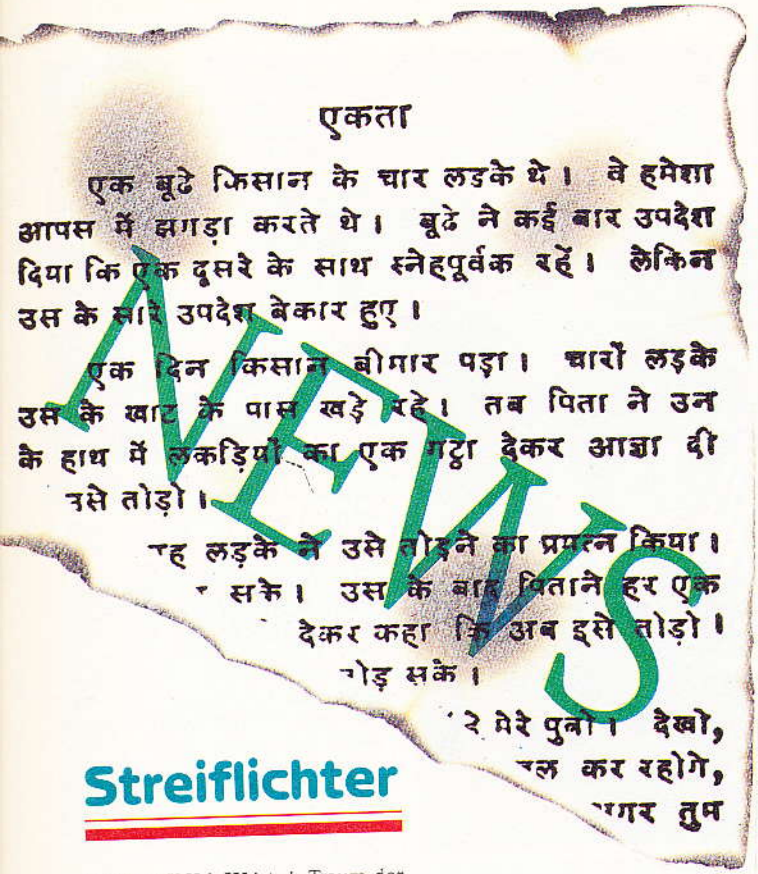


Peter Braun ist der ENTERTAINER

Die diesjährige EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW hat gezeigt, daß ein Licht am Ende des Software-Tunnels erkennbar wird. Will sagen: Es gibt wieder neue, originelle Produkte (Beispiel: **GENESIS** von **MICROILLUSIONS** - ein wissenschaftlicher Landschafts-Generator (in der Kategorie von *Sim City*) und – endlich – wieder neue, kleine und vor allem engagierte Software-Häuser, die ihren Weg machen werden. So ist z.B. als eines der Highlights der Show das von **AUDIOGENIC** entwickelte **INTERNATIONAL SOCCER** zu nennen, das schon bald für Amiga und ST erscheinen wird und mich persönlich gefesselt hat.
Alles andere erfahren Sie – wie schon des öfteren erwähnt – in der Ausgabe 6+7/90. Bleibt zum Abschluß nur noch zweierlei zu sagen: Presse, Hersteller und Endverbraucher können und dürfen sich auf ein gutes Software-Jahr freuen. Und: Peter vom ENTERTAINER hatte nicht nur einen vollen Koffer voller PC-Games, sondern auch ein bestimmtes Dressing für seinen Kopfsalat: DRAMBUIE ist das Zauberwort. Bis denn...

MANFRED KLEIMANN





Streiflichter

LAST NINJA III ist ein Traum, der vielleicht doch in Erfüllung geht. Wie man aus den berühmten gut unterrichteten Kreisen hört, ist mit der Programmierung vor kurzem begonnen worden. Gegen Weihnachten, so wird vermutet, kann man mit dem Game rechnen.

Eine Kombination aus einer Floppy und fünf Oldies je für Amiga und Atari ST bringt **EUROPEAN ELECTRONIC ZOO** auf den Markt. Die Laufwerke sollen, so die Pressemitteilung, vollkommen kompatibel zu den markeneigenen 1010, bzw. SF314-Floppies sein. Als Dreingabe gibt's zum Kaufpreis von ca. 320 Mark die Programme **IMPACT, EXOLON, SUPER HUEY, GOLDRUNNER** und ein indiziertes Ballerspiel, welches aber anzunehmenderweise für den deutschen Markt durch ein anderes Programm ersetzt werden wird.

Mitte Mai wird es ein neues **CINEMATIQUE**-Adventure von **DELPHINE/PALACE SOFTWARE** geben. **OPERATION STEALTH**, so wird der Name dieses neuen Abenteuer lauten, bei dem es um das Auffinden eines verschwundenen hypermodernen Bombers der U.S. Airforce geht. Der Preis für die Amiga/ST-Fassungen wird etwa bei 85 Märkern liegen. Der Test folgt alsbald möglich.

Eine Compilation für den C-64, die ihr Geld wert ist, gibt's bereits seit Anfang April in England auf Disk. Die Mädels und Jungs von **EUROPEAN ELECTRONIC ZOO** haben das Ding zusammengestellt, welches man für ca. 45-50 Mark erwerben können soll, und es sind wieder einmal ein paar indizierte Titel unter der feilgebotenen Ware. Nicht indiziert sind: **TOP FUEL CHALLENGE, TALLADEGA, MOTOR MANIA, TIME TUNNEL, AZTEC CHALLENGE, DELTA MAN, SLINKY, CAVERNS OF KHAFKA, MEDIATOR, FEARLESS FRED, SPITE & MALICE, LEGEND OF KNUCKER HILL, PSYCASTRIA, CHERNOBYL, PROFESSOR IQ, GRAND MASTER CHESS** und **POTTY PIGEON.**

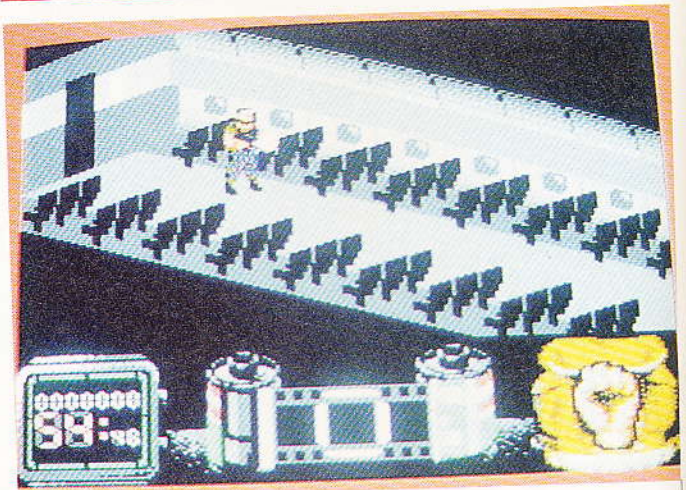
RAILROAD TYCOON wird es demnächst von **MICROPROSE** geben. Das Programm, welches es für den PC gibt, und das VGA/MCGA, EGA, Tandy sowie CGA-Grafiken bietet, versetzt einen in das frühe 19.Jahrhundert und die Position, eine Eisenbahnlinie managen zu müssen. RAILROAD TYCOON unterstützt AdLib und Roland-Soundkarten, der Preis wird voraussichtlich zwischen 80 und 90 Mark liegen.

Der **SIM CITY TERRAIN EDITOR** ist jetzt schon für den PC und bald auch für andere Rechner zu haben. Mit der Erweiterung zum alten SIM CITY, welche 50 Märker kosten soll, kann man sich, wie der Name schon sagt, eigene Spielterrains erstellen.

Für **TEST DRIVE II** auf dem PC gibt's nun den Europa-Anschluß! Mit der **EUROPEAN CHALLENGE** bekommt man die Heizerstrecken von Deutschland, den Niederlanden, der Schweiz, Italien, Frankreich und Spanien. Was der Spaß kostet, war leider nicht mehr in Erfahring zu bringen.

CODE MASTERS haben sich entschlossen, ihren 8-Bit-Erfolgstitel **ROCK STAR ATE MY HAMSTER** im Preis zu senken. Die Versionen für Spectrum, C-64 und Schneider kosten nunmehr lediglich 10-15 Märker. Zum gleichen Preis gibt's auch **ITALIAN SUPERCAR** für den Schneider.

Nach geraumer Zeit haben **PSYGNOSIS** es jetzt fertiggebracht, die englische Fassung von **CHRONOQUEST II** fertigzustellen. Für um die 100 Mark (120 Mark für PC) kann man mit seinen Amigas, Atari STs und IBM PCs auf 13 Levels rumstromern.

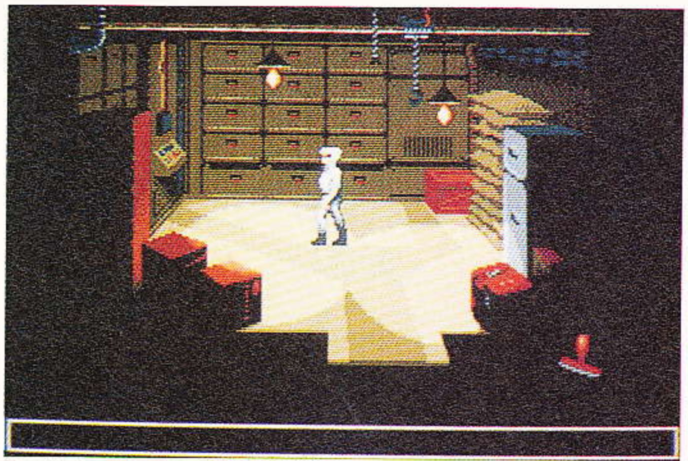


Erste Eindrücke des „Innenlebens" von VENDETTA!

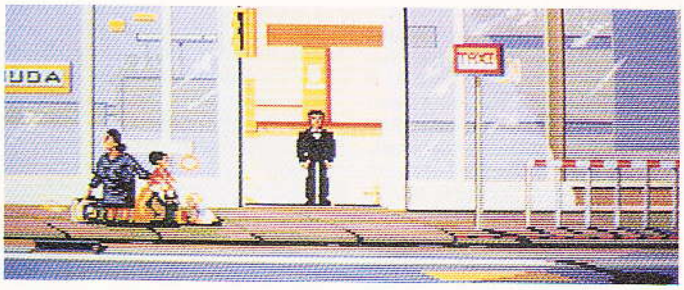
VENDETTA heißt der neue Titel von **SYSTEM 3**, der in allernächster Zukunft auf allen 8-Bit-Rechnern zu haben sein soll – über die Preise hat man noch nichts verlauten lassen. Die Grafiken (hier C-64) lassen Qualität vermuten. In dem Action-Adventure geht es um die Befreiung eines entführten Mädels unter Zuhilfename eines mittleren Waffenarsenals, einer Kamera und nicht zuletzt eines Ferrari F40.



VENDETTA heißt das neue Action-Adventure von SYSTEM 3.



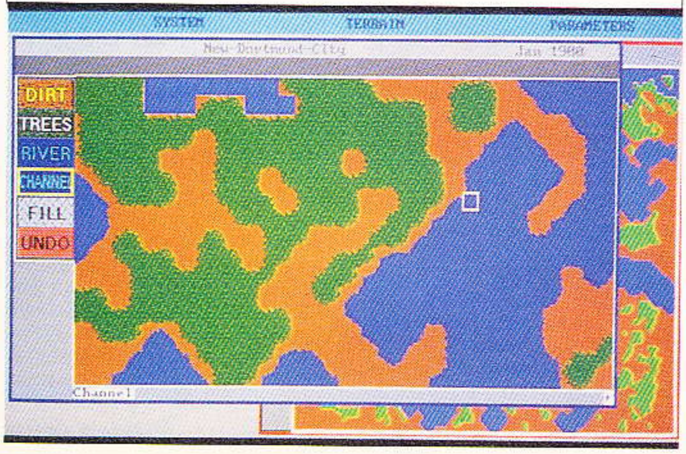
Zwei Fotos des neuen **DELPHINE**-Adventures **OPERATION STEALTH** haben wir schon mal für Euch aufgetrieben. Deutlich ist zu erkennen, daß die Grafiken denen des Vorgängers, **Future Wars**, stark ähneln. Wollen wir hoffen, daß auch das Spiel selbst so gut wird wie des Abenteuers erster Teil. Amiga- und ST-User werden dies vermutlich schon in den nächsten Wochen wissen.



Noch läuft der **SIM-CITY**-Wettbewerb, bei dem es gilt, seine Traumstadt auf dem Rechner zu entwerfen. Logisch, daß wir hier also noch nicht mit einem Gewinner dienen können. Den haben wir aber schon in unserer Aktion „Schnippel Dich schlapp!". Das „ASM-Schnippelchen" wurde gesucht, und – es wurde gefunden. Unter anderem von **U. Junker** aus Hamburg. Der kam, sah und schnippelte, und nun bekommt er 'nen CD-Player. Ist das nicht schön?

Auch dieses Jahr wieder findet die Münchener **ELEKTRONIK BÖRSE** statt. Am 20. Mai wie auch am 25. November kann man sich von 10-17 Uhr in den „Salvator"-Sälen am Nockherberg, Hochstr. 77 tummeln. Die Veranstalter haben auch diesmal die inzwischen traditionelle Dreiteilung der Börse in Elektronik-Flohmarkt, Verkaufsausstellung und Infoforum beibehalten. Der Eintritt beträgt 5 DM (ermäßigt 4 DM, Kinder zwischen 8-12 Jahren kommen für 2 DM rein. Weitere Infos gibt's unter 089/ 504050.

Hier ein erstes Foto des TERRAIN EDITORS, dem Nachladewerk zu SIM CITY. Mit seiner Hilfe kann nun also auch fleißig in der Landschaft herumgeplant werden.



Joysoft

Inh. Gabriele Hartmann

ca. 35.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere ***kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.***

Deutschlands beliebtestes Softwarehaus empfiehlt:

PROGRAMMTITEL	-C64-	-AMI-	-ST-	-PC-
688 ATTACK SUB	-	69.90	-	79.90
A 10 TANK KILLER *	-	-	-	89.90
ANTHEAD (Zusatzdisk für "It came from the Desert")	-	39.90	-	-
ATOMIX *	-	62.00	62.00	62.00
ATTACK CHOPPER *	-	-	-	99.00
AUSTERLITZ	-	69.90	69.90	69.90
B.A.T. *	-	79.90	79.90	-
BATMAN - THE MOVIE	44.90	69.90	54.90	-
BATTLE SQUADRON	-	69.90	-	-
BATTLES OF NAPOLEON	69.90	-	-	74.90
BEACH VOLLEY	39.90*	69.90	69.90	-
BLOCK OUT	-	69.90	-	69.90
BLOODWYCH	44.90*	69.90	69.90	69.90*
BLOODWYCH DATA DISK I	-	39.90	39.90	-
BLUE ANGEL 69	44.90	69.90	64.90	69.90
BLUE ANGELS (Flugzeuge)	44.90	-	-	69.90
BÖRSENFIEBER	59.90	74.90	74.90	74.90
BOMBER	54.90	74.90	74.90	84.90
BORODINO	-	74.90	74.90	74.90
BUDOKAN	-	69.90*	-	69.90
CABAL	44.90	69.90	54.90*	-
CARTHAGE *	-	69.90	-	-
CAVEMAN UGH'LYMPICS	39.90	-	-	69.90
CENTURION: DEF. OF ROM	-	-	-	69.90
CHAMBERS OF SHAOLIN	39.90	69.90	54.90	-
CHAMPIONS OF KRYNN *	69.90	-	-	79.90
CHAOS STRIKES BACK	-	-	64.90	-
CHASE H.Q.	39.90	64.90	64.90	-
CHRONO QUEST II	-	74.90	74.90	74.90
CODENAME ICEMAN	-	-	-	109.00
COLONEL'S BEQUEST	-	-	-	109.00
COLORIS *	-	49.90	-	-
CONQUEROR (1MB)	-	-	69.90	-
CYBERBALL *	-	-	59.90	-
DELUXE VIDEO	-	99.00	-	-
DIE HARD	-	-	-	69.90
DOGS OF WAR	-	49.90	49.90	-
DON'T GO ALONE	-	-	-	69.90
DOUBLE DRAGON 2	39.90	49.90	49.90	64.90
DR. PLUMMET *	-	64.90	-	-
DRAGON SPIRIT	-	-	-	69.90
DRAGON WARS	39.90	-	-	79.90
DRAGONS BREATH *	-	74.90	74.90	-
DRAGONS OF FLAME dts.	-	69.90	69.90	69.90
DRAKKHEN	-	79.90	-	-
DUNGEON QUEST	-	64.90	-	-
DUNGEONMASTER dts.	-	74.90	74.90	-
DYTER 07	-	49.90	-	-
EAST VS. WEST *	-	69.90	69.90	69.90
EMPEROR OF THE MINES	-	-	64.90	-
LANGEWEILE	führen wir nicht			
LASER SQUAD	39.90	54.90	-	-
LEISURE SUIT LARRY II	-	-	79.90	89.90
LEISURE SUIT LARRY II 1MB	-	89.90	-	-
LEISURE SUIT LARRY III	-	-	-	109.00
LIGHTFORCE	-	64.90	64.90	-
LOW BLOW *	-	-	-	69.90
M1 TANK PLATOON	-	-	-	99.00
MADDEN FOOTBALL	39.90	-	-	69.90
MANHUNTER	-	74.90	79.90	79.90
MANHUNTER II	-	-	79.90	89.90
MANIAC MANSION - DTS	59.90	69.90	69.90	69.90
MICROPROSE SOCCER	59.90	69.90	69.90	69.90
MIDWINTER	-	69.90	69.90*	79.90
MILESTONE *	49.90	64.90	64.90	-
NEW ZEALAND STORY	44.90	69.90	59.90	-
NINJA WARRIORS	39.90	64.90	49.90	-
NORTH & SOUTH	-	69.90	69.90	74.90
OIL IMPERIUM	39.90	59.90	59.90	59.90
OMEGA	-	79.90	79.90	79.90
P47 THUNDERBOLT *	39.90	64.90	64.90	-
PHARAO	-	69.90	69.90	69.90
PICTIONARY	54.90	74.90	74.90	-
PIRATES dts.	49.90	69.90*	69.90	69.90
PLAYER MANAGER dts.	-	59.90	59.90	-
POLICE QUEST I	-	69.90	59.90	69.90
POLICE QUEST II	-	89.90*	69.90	74.90
POOL OF RADIANCE	69.90	-	69.90*	69.90
POPULOUS	-	69.90	69.90	69.90
POWERBOAT *	49.90	64.90	64.90	64.90
POWERDRIFT	39.90	64.90	64.90	-
PRECIOUS METAL	-	69.90	69.90	-
PREMIER COLLECTION 2 *	-	79.90	74.90	-
PRESUMED GUILTY	-	-	-	69.90
PROMISED LANDS (Datadisk)	-	39.90	39.90	39.90
RAINBOW ISLAND	39.90	64.90	54.90	-
RAINBOW WARRIOR	39.90	64.90	64.90	-
RICK DANGEROUS	39.90	64.90	64.90	64.90
RINGS OF MEDUSA	-	74.90	74.90	-
ROCK & ROLL	39.90	64.90	64.90	-
SCRAMBLE SPIRITS *	-	49.90	49.90	-
SENTINEL WORLDS	39.90	-	-	69.90
SHERMAN M4	-	69.90*	69.90*	69.90
SIM CITY	-	74.90	89.00*	79.90
SKATE OR DIE *	-	69.90	69.90	-
SKI OR DIE *	-	-	-	69.90
SPACE ACE	-	99.00	99.00	-
SPACE QUEST I	-	69.90	69.90	-
SPACE QUEST II	-	69.90	69.90	79.90
SPACE QUEST III	-	89.90	79.90	89.90
SPACE ROGUE	59.90	79.90*	-	79.90

Brandaktuelle Musikvideos finden Sie in unserer Preisliste!

PROGRAMMTITEL	-C64-	-AMI-	-ST-	-PC-
EPOCH *	49.90	-	69.90	69.90
EPYX 21	44.90	-	-	-
ESCAPE TO HELL *	-	-	-	69.90
EUROPEAN SPACE SIMUL	-	79.90	79.90	-
F 15 STRIKE EAGLE II	-	-	-	99.00
F 16 COMBAT PILOT	64.90	64.90	64.90	64.90
F 16 FALCON DTSCH	-	84.90	74.90	-
F 16 FALCON MISSION DTS	-	54.90	59.90	-
F 19 STEALTH FIGHTER	-	-	-	99.00
F 29 RETALIATOR *	-	74.90	74.90	-
FAERY TALE ADVENTURE	-	59.90	-	89.90
FALLEN ANGEL	-	-	-	69.90
FERRARI FORM. ONE	49.90*	-	64.90	69.90
FLIGHTSIMULATOR IV	-	-	-	129.00
FOOTBALLER O.T.YEAR 2	39.90	49.90	49.90	-
FUGGER	39.90	59.90	59.90	-
FULL METALL PLANET	-	69.90	69.90	74.90*
FUTURE WARS	-	69.90	64.90	-
GHOSTBUSTERS 2	39.90	64.90	64.90	74.90
GOLD OF THE AMERICAS	-	69.90	89.90*	69.90
GOLDRUSH	-	69.90	69.90	74.90
GREAT COURTS	59.90	69.90	69.90	69.90
GUNSHIP	59.90	99.00	79.90	99.00
HARD DRIVIN	39.90	59.90	59.90	-
HARPOON	-	-	-	84.90
HAWAIAN ODYSEE	49.90*	49.90	49.90	49.90
HEROS QUEST	-	-	-	109.00
HONDA RVF DEUTSCH	-	69.90	69.90	-
HOUND OF SHADOW	-	69.90	69.90	69.90*
IMPERIUM *	-	69.90	69.90	-
INDIANA JONES III	-	69.90	69.90	79.90
INDIANAPOLIS 500	-	69.90*	-	69.90
INFESTATION	-	64.90	69.90	-
INTERPHASE	-	69.90	69.90	69.90*
IRON LORD	49.90	69.90	-	79.90*
ITALIA 1990 *	49.90	64.90	64.90	-
IT CAME FROM THE DESERT dts.	-	84.90	-	-
JETSONS *	-	64.90	-	-
KAISER	-	109.00	119.00	-
KICKOFF	39.90	49.90	49.90	-
KICKOFF EXTRA TIME	-	34.90	34.90	-
KID GLOVERS *	-	64.90	64.90	-
KINGSQUEST I,II,III	-	89.90	89.90	89.90
KINGSQUEST IV	-	-	89.90	89.90
KINGSQUEST V *	-	-	-	109.00
KLAX *	39.90	54.90	54.90	64.90
KNIGHTS OF CRYSTALIAN *	-	74.90	-	-
KNIGHTS OF LEGEND *	49.90	-	-	79.90
SPHERICAL	39.90	-	54.90	-
STAR COMMAND	-	74.90	74.90	84.90
STARFLIGHT	39.90	69.90	69.90*	-
STARFLIGHT 2	-	-	-	69.90
STREET ROD	-	-	-	59.90
SUPER SCRAMBLE	-	54.90	-	-
SUPERCARS (GREMLIN)	-	49.90	49.90	-
SUPERLEAGUE SOCCER *	39.90	-	-	-
SUPERWONDERBOY	39.90	69.90	49.90	-
SWORD OF SAMURAI	-	-	-	79.90
SWORD OF TWIGLIGHT	-	69.90	-	-
TABLE TENNIS SIMULATOR	-	54.90	54.90	-
TANGLED TALES *	54.90	-	-	74.90
TANK *	-	-	-	79.90
TANK ATTACK	39.90	64.90	64.90	-
TEENAGE MUTANT *	-	79.90	-	-
TENNIS CUP *	-	69.90	69.90	-
TEST DRIVE II	49.90	69.90	-	69.90
THE CYCLES	-	64.90	-	-
THE FAIRY TALE ADVENTURE		59.90	-	-
THE THIRD COURIER *	-	64.90	64.90	-
THE UNTOUCHABLES	44.90	69.90	54.90	-
THEIR FINEST HOUR *	-	79.90	79.90	79.90
THEME PARK *	-	-	69.90	79.90
TOWER OF BABEL *	-	69.90	69.90	-
TRACK ATTACK *	-	64.90	-	64.90
TREASURE ISLAND		19.90	19.90	-
TRIAD II	-	64.90	64.90	-
TURBO OUTRUN	39.90	69.90	54.90	-
TURRICAN *	-	64.90	64.90	-
TV SPORTS BASKETBALL dt.	-	84.90	-	-
TV SPORTS FOOTBALL dt.	59.90	74.90	69.90	79.90
TWINWORLD	-	69.90	59.90	-
ULTIMA VI *	-	-	-	84.90
ULTIMATE GOLF *	-	64.90	64.90	-
WATERLOO	-	69.90	69.90	69.90
WAYNE GRETZKY HOCKEY	-	69.90	64.90	69.90
WEIRD DREAMS	49.90	74.90	64.90	69.90*
WILDSTREETS *	-	64.90	64.90	-
WINDOW WIZARD *	-	54.90	54.90	-
WINDWALKER	59.90	74.90	-	-
WINGS OF FURY *	-	49.90	49.90	49.90
WINNERS COMPILATION	49.90	79.90	79.90	-
WOLFPACK 5/3.5" *	-	-	-	89.90
X-OUT	39.90	59.90	59.90	-
XENOMORPH *	-	-	69.90	-
XENON II	-	69.90	69.90	69.90
XENOPHOBE	39.90	69.90	69.90	69.90
ZAK MC KRACKEN dts.	59.90	69.90	69.90	69.90

Versandzentrale & Laden

Gottesweg 157, 5000 Köln 41
Tel: 02 21 - 44 30 56

Unsere Filialen:

KÖLN 1
Mathiasstrasse 24 - 26
Tel: 02 21 - 23 95 26

DÜSSELDORF
Pempelforter Str. 47
Tel: 02 11 - 36 44 45

NEUERÖFFNUNG!
BONN
Münsterstr. 18
Tel: 02 28 - 65 97 26

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
Mit "*" gekennzeichnete Artikel werden in Kürze erwartet, bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

WIR HALTEN STÄNDIG
EINIGE TAUSEND PROGRAMME
FÜR SIE AUF LAGER! Demos lieferbar!

Deutschlands leistungsfähigsten
BLITZ-Versand
erreichen Sie unter der SAMMELNUMMER

0221 - 44 30 56

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Lieferung per Nachnahme.

Im Blickpunkt **CRACKDOWN**

Na, wer sacht's denn!

Mit Automatenumsetzungen ist U.S. GOLD in der Regel recht gut gefahren, wie uns die Vergangenheit gelehrt hat. Wen wundert's also, daß wieder einmal eine solche Konvertierung auf dem Programm des englischen Nobelherstellers steht. Zwar ist SEGA's CRACKDOWN bislang sicherlich nur eingefleischten Spielhallenfreaks ein Begriff, doch wird dieser Mangel an Popularität dank U.S. GOLD bald der Vergangenheit angehören. Die ersten Programmierleistungen in Sachen CRACKDOWN auf dem Atari ST lassen jedenfalls auf ein fetziges Actionspiel für zwei Spieler hoffen. Seien wir also gespannt!



Im Duett kommt's besonders gut!



CRACKDOWN mit Razzia, wie es das Wörterbuch vorschlägt, zu übersetzen, träfe wohl nicht ganz die Bedeutung des neuen **U.S.-GOLD**-Produktes. Der Story wesentlich näher kommt dagegen das Wort Blitzmaßnahmen, das mein schlaues Dictionary gerade mal unter der Rubrik „Vermischtes" aufführt. Diese sind nämlich vonnöten, will man den durchtriebenen Dr. K an der Durchführung seines wahnwitzigen Planes hindern.
Mit einer Armee gentechnisch versauter Menschlinge beabsichtigt der verrückte Forscher, die Welt in einem Zug zu erobern.
Im Angesicht der tödlichen Gefahr holen jedoch die geeinten Nationen unter der Regie des F.B.I. zum großen Gegenschlag aus. Die zwei fähigsten Agenten, Andy Attacker und Ben Breaker, werden in das riesige Anwesen des Dr. K entsandt, um dort mittels Sabotageakten jeglichen Betrieb lahmzulegen. Glücklicherweise kann CRACKDOWN noch mit Besserem als der Spielstory aufwarten, die schon vorab einen Ehrenplatz auf unserer literarischen Müllhalde sicher hat. Keine Angst also, daß U.S. GOLD mit CRACKDOWN eventuell danebengegriffen hätte. Zwar erwies sich unsere Vorabversion als nicht spielbares Demo, doch ließ sich auch so schon allerhand erkennen, was in der endgültigen Fassung Verwendung finden wird. Das Spiel umfaßt alles in allem 16 verschiedene Levels, von denen ich zum jetzigen Zeitpunkt immerhin schon drei bestaunen konnte. In jedem Level gilt es nun, drei Zeitbomben an vorher festgelegten Stellen zu plazieren und nach erfolgreicher Arbeit natürlich schleunigst das Weite zu suchen. Unglücklicherweise sieht sich der Spieler nämlich einem Zeitlimit von nur drei Minuten ausgesetzt, in dem er die Bömblis mit sich herumschleppen kann, ohne größere Schäden davonzutragen. Selbstverständlich könnt Ihr Euch auch wieder auf zahlreiche Schergen freuen, die förmlich darauf zu warten scheinen, von Eurer Wumme zersiebt zu werden. Aus lauter Frust ballern die „menschlichen Robotor" allerdings von Zeit zu Zeit kräftig zurück, so daß zumindest der Compu-Player in unserer Vorabversion ganz schön ins Schwitzen kam.

Mit zusätzlicher Bewaffnung hält sich CRACKDOWN momentan noch etwas zurück, gehören doch lediglich Raketenwerfer sowie Smart-Bombs, die verstreut in den einzelnen Levels herumliegen, zum Repertoire des Programmes. Den Clou dieses Actiongames stellt ganz ohne Zweifel die Two-Player-Option dar, in der wieder einmal Teamwork anstatt Punktegeierei gefragt ist. Hier können sich nämlich zwei Spieler gleichzeitig als Saboteure durch die 16 Levels schlagen. Zu diesem Zwecke wurde der Bildschirm kurzerhand in zwei Teile aufgesplittet, so daß beide Joystickkünstler unabhängig voneinander loslegen können. Allerdings haben es die Programmierer bislang noch versäumt, im One-Player-Modus den gesamten Screen als Tummelwiese zu nutzen, wodurch die ganze Angelegenheit etwas klein wirkt. Gute Dienste leistet auf jeden Fall ein kleiner Übersichtsradar, der einen Level, samt Freund und Feind, en miniature darstellt. Ohne diese nützliche Einrichtung wäre der Spieler ansonsten „hoffnungslos" in den labyrinthartigen Gangsystemen eines Levels verloren. Des weiteren kann man so unangenehmen Hinterhalten aus dem Weg gehen, die zumeist eines der fünf Leben kosten.
Die Grafik konnte ich, wie schon gesagt, nur zum Teil, sprich: in den ersten drei Levels einsehen. Zum Glück haben die Macher von CRACKDOWN in diesem Bereich einiges auf den Screen gezaubert, so daß man berechtigte Hoffnung auf eine brillante Grafik in der Endfassung hegen darf. Farbenfrohe Grafiken, gespickt mit vielen, nett gezeichneten Elementen, sorgen jedenfalls schon jetzt für ein hohes Maß an Abwechslung innerhalb der einzelnen Levels. Die Sicht aus der Vogelperspektive bringt zusätzliche Übersichtlichkeit. Auch bei der Animation der diversen Sprites gibt's keinen Grund zur Beanstandung. Lediglich das Scrolling sollte noch einmal auf Herz und Nieren geprüft werden, ruckelt es doch an allen Ecken und Enden. Die Musi fiel meines Erachtens recht ordentlich aus, wenn es sie auch erst nur stückchenweise zu hören gibt.

Alles in allem war ich mit den ersten Resultaten des ST-CRACKDOWN durchaus zufrieden. Gerade der Two-Player-Modus macht dieses Actionspiel so interessant und packend. Wir bleiben auf alle Fälle in Sachen CRACKDOWN weiterhin am Ball. Schließlich hat U.S. GOLD Versionen für alle gängigen Systeme angekündigt.

Torsten Blum

Denk(-)mal

Strategie-, Denk- & Simulationsspiele

»DEINE BLAUEN AUGEN MACHEN ...«

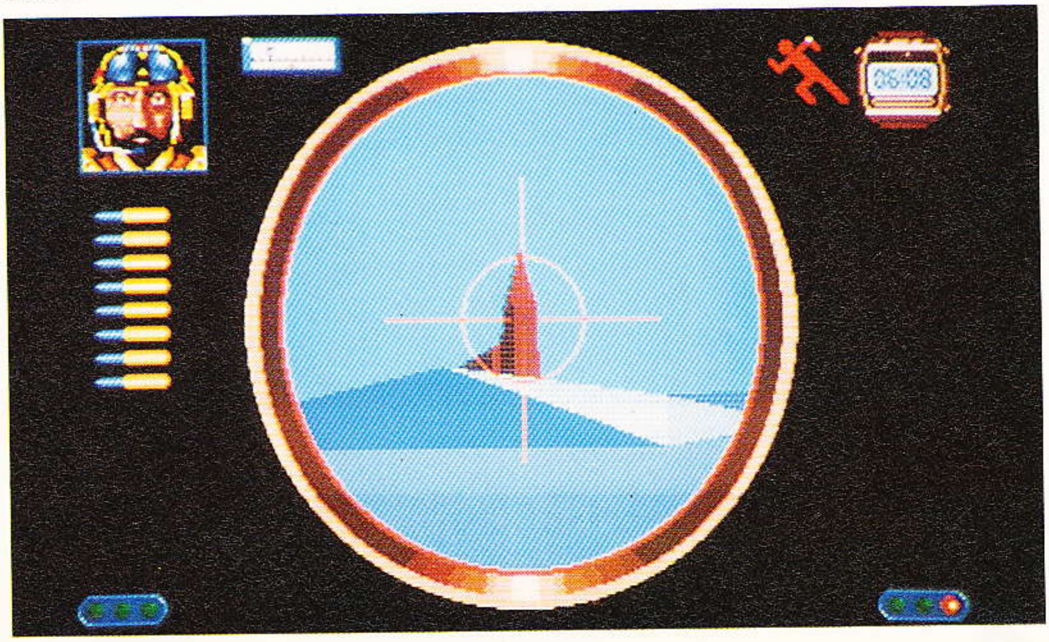
Programm: Midwinter, **System:** Atari ST (nur Farbe), **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** Rainbird, England, **Muster von:** Rainbird.

... mich so sentimental!" war ein bekanntes Lied der NDW-Gruppe IDEAL, doch mit „Eiszeit" haben die Jungs und Mädels aus Berlin ohne Zweifel ihren größten Hit gelandet. Damit hätten wir auch schon unser Stichwort für den folgenden Bericht, legen wir also los. Es geht, Ihr ahnt es vielleicht schon, um **MIDWINTER**, das sich Manfred schon in Ausgabe 3/90 vorab reinziehen konnte. Soviel sei schon jetzt verraten: Das Programm hat beste Chancen, zu einem Verkaufsschlager für das renommierte Softwarehaus **RAINBIRD** zu werden. Selten nämlich habe ich eine derart packende Simulation in die Hände bekommen, bei der auch Actionfreunde voll auf ihre Kosten kommen dürften. Doch bevor ich lauthals in einen Lobgesang auf dieses phantastische Spiel verfalle, will ich doch vielleicht „kurz" noch den Test von MIDWINTER dazwischenschieben.

Im 21. Jahrhundert tritt endlich das ein, was Klimaforscher schon seit Jahrzehnten vorhergesagt haben. Eine weltweite Klimakatastrophe läßt die Jahresdurchschnittstemperatur um mehr als 30 Grad fallen, so daß eine neue Eiszeit unaufhaltsam scheint. Innerhalb weniger Jahre überziehen riesige Gletschermassen die Kontinente dieser Erde, lassen menschliches Leben unmöglich werden. Die Weltbevölkerung wird nahezu vollständig ausgelöscht, da sich niemand in solch kurzer Zeit auf die neuen lebensfeindlichen Gegebenheiten einstellen konnte. Lediglich eine kleine Gruppe, bestehend aus Abenteurern und Forschern, stößt durch Zufall auf eine unbewohnte Insel in Äquatornähe, die sie kurzerhand MIDWINTER taufen.

Im Laufe der Zeit schreitet die Kultivierung des neuen Bodens ständig voran. So entsteht langsam eine Infrastruktur, neue Dörfer und Behausungen werden gebaut. Doch auch in

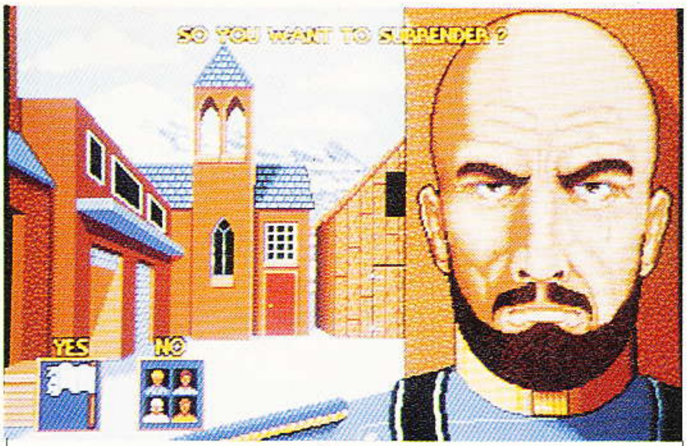




ihrer neuen Heimat werden die Siedler letztendlich von der Klimakatastrophe eingeholt. Das einst so fruchtbare Land verwandelt sich schnell in eine trostlose Eiswüste. Zu allem Übel droht den Pionieren auch noch die Vereinnahmung durch eine fremde Militärmacht, die im Südosten der Insel gelandet ist. Ein gewisser General Master fordert die Bewohner zur bedingungslosen Kapitulation auf, denn ansonsten werde er die Zerstörung aller Hitzeminen, die die einzige Energiequelle auf der Insel darstellen, anordnen lassen. Doch unter der Führung der 32 Friedensoffiziere, die bislang für Recht und Ordnung auf MIDWINTER sorgten, nehmen die Siedler den Kampf mit den Invasoren auf.

In der ersten Phase des Spieles gilt es zunächst einmal, den „landesweiten" Aufstand zu organisieren. Zu diesem Zwecke muß man als oberster Friedensoffizier seine über die ganze Insel verstreut lebenden Kollegen zusammentrommeln, um so einen wirkungsvollen Widerstand aufzubauen. Ein Blick auf die Übersichtskarte verrät schnell die Aufenthaltsorte der treu ergebenen Mitstreiter sowie die Lage der einzelnen Siedlungen mit ihren Fabriken, Servicestationen, Hitzeminen etc. Da das gesamte Areal rund 160.000 Quadratmeilen umfaßt, empfiehlt es sich, kleinere Kartenausschnitte anzuwählen, was sich wirklich problemlos bewerkstelligen läßt. Neben der hübsch gezeichneten Farbgrafik kann der Spieler im Kartenmodus auch auf eine Reliefdarstellung in Schwarz/Weiß zurückgreifen, die einfach brillant ausgefallen ist. Die letztgenannte Option spielt insbesondere bei den späteren Skiexpeditionen eine nicht zu unterschätzende Rolle, denn durch die Höhendarstellung kann man sich jederzeit den kraftsparendsten Weg durch die Gebirgslandschaft heraussuchen.

Von der Basisstation aus heißt es nun, möglichst schnell zu den anderen Friedensoffizieren zu gelangen. Obwohl wir, wie gesagt das 21. Jahrhundert schreiben, hat sich an den Fort-



Das Böse hat sich durchgesetzt. Möchten Sie aufgeben?

bewegungsmitteln überhaupt nichts geändert. So kann man zu Beginn lediglich auf ein Paar Skier zurückgreifen, mit deren Hilfe man sich durch die weiße Einöde von MIDWINTER plagen muß.
Actionfreunde wird's sicherlich freuen, daß es nun so richtig zur Sache geht. Nach wenigen Ladesekunden wartet der Atari ST nämlich schon mit einem regelrechten „Skibrillenblick“ auf eine wunderhübsche Schneelandschaft auf. Mittels einer wirklich exzellenten Fraktalgrafik haben die Programmierer von MIDWINTER das bergige Umland hervorragend in Szene gesetzt. Zwar prägen überwiegend Blau- und Grautöne das Landschaftsbild, doch wird durch den geschickten Einsatz von Licht- und Schatteneffekten ein phantastischer 3D-Eindruck erzielt, den es in dieser Güte bislang nur äußerst selten zu sehen gab. Aber so richtig



»MIDWINTER: Trotz Eiszeit einfach brandheiß!«

ins Staunen gerät der Spieler erst, sobald er mit seinen Brettern die Piste herunterwedelt bzw. Steigungen erklimmt. Dann nämlich kommt er in den Genuß eines recht akzeptablen 3D-Scrollings, das die komplexe Landschaft zwar nicht ganz so schnell, dafür aber relativ sauber bewegt. Anhand zahlreicher Displays, die den oberen Bildschirmrand säumen, erhält der Spieler ständig Informationen (Position, Geschwindigkeit, Zustand etc.) zum aktuellen Geschehen, so daß eine Orientierung in der „eintönigen“ Berglandschaft nicht allzuschwer fallen dürfte.
Schon nach kurzer Zeit aber wird aus der anfänglichen Spazierfahrt ein mörderisches Unternehmen. Die feindlichen Truppen haben nämlich eine wirkungsvolle Flugüberwachung installiert, die sie ständig über alle Bewegungen seitens des Spielers informiert. So kommt es, daß bald gegnerische Jagdflugzeuge angreifen werden, die ebenfalls hervorragend gestaltet wurden. Die ausgefüllten Vektorgrafiken, die bei der Darstellung der Flugzeuge sowie der anderen feindlichen Vehikel Verwendung fanden, zeugen jedenfalls von einer hohen Qualität, zumal die Animation sehr zu überzeugen wußte. Bei derartigen Angriffen empfiehlt es sich, selbst die Initiative zu ergreifen, da man auf derart ungeschütztem Terrain ohnehin nichts zu verlieren hat. Auch wenn der Name anderes vermuten läßt, sind die Friedensoffiziere „bis an die Zähne“ bewaffnet, so daß man also quasi als enttarnter „Heckenschütze“ Jagd auf das feindliche Übel machen kann.
Aus Skibrillenperspektive wird schnell ein Blick durch das Zielfernrohr der eigenen Wumme, die eigentlich kaum einen Jäger unbeschadet vondannen fliegen läßt. Allerdings ist es auch manchmal ratsam, schleunigst das Weite zu suchen, insbesondere wenn es um die eigene Kraft nicht sehr gut bestellt sein sollte. Gerade dann nämlich können die Bombenhagel der gegnerischen Jäger unangenehme Folgen haben. Eine gewisse Entschädigung bei einem „Volltreffer“ bietet noch die grafische Aufbereitung des Ganzen, sieht der Spieler doch in einer netten Animationssequenz, wie sein Bildschirmheld im Schnee regelrecht zusammenbricht.
Endlich am Ziel angelangt, könnt man sich nun neuen Aufgaben widmen, die natürlich ganz von den örtlichen Begegebenheiten abhängen. Wie schon angedeutet, gilt es anfangs, andere Friedensoffiziere aufzutreiben; schließlich läßt es sich im Team wesentlich wirkungsvoller gegen die feindliche Übermacht vorgehen. Die Palette derartiger Aktionen umfaßt neben der Befreiung gefangengenommener Kollegen vor allem Sabotageaktionen gegen feindliche Einrichtungen sowie die Besetzung von Örtlichkeiten von strategischer Bedeutung (Hitzeminen, Depots etc.). Das eigentliche Problem von MIDWINTER liegt in der richtigen Koordination der verschiedenen Kräfte, ohne die der Spieler vom Gegner förmlich überrollt wird. Gerade die großen Distanzen innerhalb des Areals scheinen ein planmäßiges Vorgehen unmöglich zu machen. So ist es also unbedingt vonnöten, die ohnehin schon knapp bemessene Zeit sinnvoll einzuteilen, sich nicht unnötig zu verzetteln. Empfehlenswert sind in diesem Zusammenhang Funkstationen, mit deren Hilfe sich wichtige Informationen und Befehle an entlegene Friedensoffiziere übermitteln lassen. Doch dies soll der erste und zugleich letzte Tip zum strategischen Komplex von MIDWINTER gewesen sein, denn gerade im Austüfteln wirkungsvoller Spielstrategien liegt der besondere Reiz dieser packenden Simulation.
Auch sonst habe ich nur äußerst wenig von den Geheimnissen dieses RAINBIRD-Produktes preisgegeben. Gerade in Sachen Action darf sich der Spieler noch auf zahlreiche Überraschungen freuen. Neben fetzigen Fahrten mit dem Schneebuggy bringt vor allem das Drachenfliegen ungewohnte Spielfreude mit sich. Allerdings bedarf es schon einiger Zeit, bis man einigermaßen sicher durch die Lüfte segelt. Einen grafischen Leckerbissen stellen des weiteren die Fahrten mit der Seilbahn dar, die schlichtweg brillant umgesetzt wurden. Aber auch sonst bietet MIDWINTER grafische Höhepunkte en masse, wofür die ausführliche Schilderung des Skilaufens als Beispiel genügen mag. Erinnerungen an RAINBIRD's *Carrier Command*, einen der Strategiehits des vergangenen Jahres, kommen angesichts solch einer Grafik schnell auf. Die Soundkulisse von MIDWINTER kann da dem hohen grafischen Standard nicht ganz gerecht werden, wenn die einzelnen Soundeffekte teilweise auch recht sauber digitalisiert wurden.
Alles in allem erwartet Euch mit MIDWINTER wohl **das** Strategieprogramm dieser Saison. Mir persönlich gefiel die gelungene Mischung von Strategie und Action, die allerdings eingefleischte Simulationsfans eher abschrecken könnte. Die breite Masse dürfte dagegen an diesem so komplexen Spiel ihre Freude finden. Insbesondere mit der Steuerung setzt RAINBIRD wieder einmal Maßstäbe in Sachen Schlichtheit



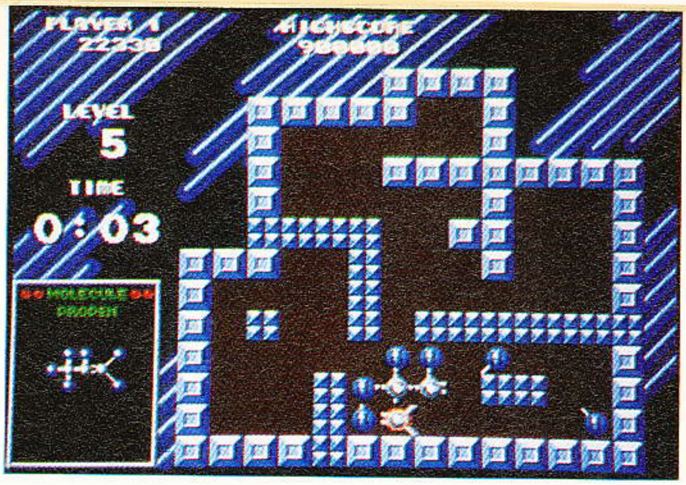
und Komfortabilität. Die Motivation liegt aber nicht nur deswegen so hoch, denkt man nur an die vielen technischen wie auch spielerischen Finessen. Im Anbetracht des für dieses Genre so niedrigen Preises solltet Ihr wirklich zuschlagen.

Torsten Blum

Grafik	10
Handhabung	10
Technik/Strategie	11
Spielwert	11
Preis/Leistung	10

Frisch, fromm, fröhlich – fies!

Programm: Atomix, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, IBM-PC, C-64, Amstrad, Spectrum, **Preis:** Amiga/ST ca. 70 Mark, PC ca. 75 Mark, 8bit je nach System und Datenträger zwischen 35 und 50 Mark, **Hersteller:** Thalion Software, Gütersloh, **Muster von:** Thalion.



Es ist schon traurig, daß es in unserem schönen Lande gerade mal eine handvoll Softwarehäuser gibt, die mit ihren Produkten auch international Aufmerksamkeit erringen konnten. Allen voran wäre hier wohl die Bochumer Company *Starbyte* zu nennen, deren Programme zum überwiegenden Teil eine recht hohe Qualität erreichen. Dann sicherlich *Rainbow Arts (*mit *Golden Goblins, reLINE* und *Time Warp)*, und auch *Magic Bytes* muß wohl dazugerechnet werden. Wäre noch *Kingsoft* zu erwähnen, und damit hätten wir's auch schon. Beinahe! Denn nun drängt ein weiteres Label auf den Markt, das Kennern spätestens seit *Chambers of Shaolin, Warp* und *Leavin' Teramis* ein Begriff sein dürfte: **THALION SOFTWARE** mit Sitz in Gütersloh. Dieser Standort erwies sich spätestens seit THALIONs Aufstieg zur „Hausmarke" des Distributors *Ariolasoft* als sehr zweckmäßig, denn die geschäftlichen Verflechtungen machten wohl auch eine räumliche Nähe erforderlich. Wie dem auch sei – THALION produziert fleißig weiter und ist in dieser ASM gleich zweimal vertreten: mit dem Rollenspiel *Dragonflight* einerseits (siehe Adventure-Teil!) und mit **ATOMIX** zum anderen (siehe nächste Zeile!).

ATOMIX ist ein waschechtes Strategiespiel, bei dem es jedoch alles in allem recht hektisch zugeht. Die Idee des Spiels wurde in anderen Produkten bereits verarbeitet; dennoch aber wäre es nicht angebracht, sie deshalb als abgegriffen zu bezeichnen. Vielmehr hat es THALION verstanden, ein nicht mehr ganz neues Konzept noch einmal aufzupolieren und in ansprechender Form zu präsentieren. Alles dreht sich bei ATOMIX um Chemie. Da dieses Fach während meiner mehr oder minder aktiven Zeit als Schüler nicht unbedingt zu meinen Stärken zählte, trat mir natürlich sofort der Angstschweiß auf die Stirn. Umso mehr beruhigte es mich (und vielleicht auch Euch?) zu erfahren, daß man ATOMIX auch ohne Auswendiglernen des Periodensystems frisch (?), fromm (??), in jedem Falle aber frei und vor allem fröhlich spielen kann. Und das geht so: Das Spielfeld wird von einer Mauer eingesäumt, auf dem Feld selbst befinden sich zusätzlich Hindernisse. Unten links auf dem Monitor sieht man eine chemische Verbindung, dargestellt als Molekülmodell. Dieses muß nun nachgestellt werden, indem man die über das Spielfeld verstreuten Atome zueinanderbringt und in der richtigen Anordnung zusammensetzt. Die Atome können nach links, rechts, oben und unten bewegt werden, allerdings: Hat man sie erst einmal in Gang gesetzt, so kommen sie erst dann wieder zum Stehen, wenn sie auf ein Hindernis treffen. Und genau das ist der Punkt. Denn um zum Ziel zu kommen, muß man buchstäblich um alle Ecken herum denken. Will heißen: Nicht der einfachste, der direkte Weg ist immer der richtige; vielmehr müssen oft Umwege und zunächst unsinnig erscheinende Züge in Kauf genommen werden, um die „Wiedervereinigung" zu erreichen.

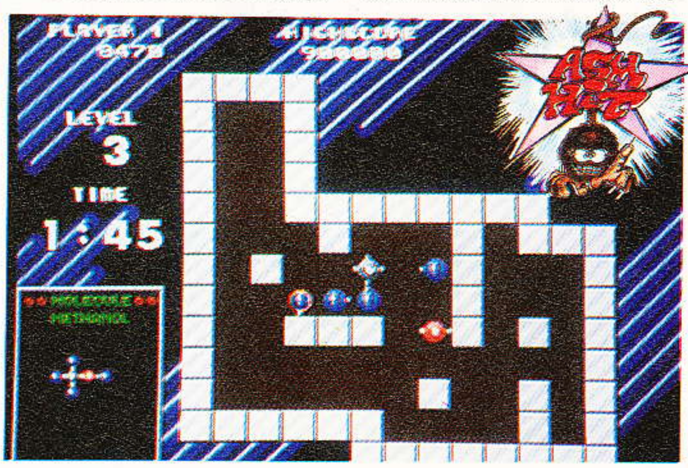
Das ist in den ersten der insgesamt dreißig Level noch relativ problemlos zu bewerkstelligen, doch schon bald wird's haarig. Fängt alles noch ganz harmlos mit H2O an, so folgen später Moleküle mit zehn, fünfzehn und mehr Atomen. Nun wäre das alles ja noch ein Kinderspiel, wenn da nicht das Zeitlimit wäre. Und das ist knapp genug bemessen, so daß Streß und Hektik vorprogrammiert sind. Erledigt man aber trotzdem die Aufgabe, so wird die pro Level verbleibende Zeit als Bonuspunkte dem Score zugerechnet. Wer darauf hofft, ATOMIX mittels der Pausenfunktion beschummeln zu können, der wird sich enttäuscht sehen. Drückt man nämlich die Pausentaste (Space), so wird der Bildschirm schwarz, und aus ist es mit dem Traum, in aller Ruhe die nächsten Züge ausklügeln zu können.

Seinen besonderen Pfiff bekommt ATOMIX durch den Two-Player-Modus, in dem man gleichzeitig mit- und gegeneinander spielt. Jeder der beiden Spieler hat fünfzehn Sekunden Zeit, in denen er soviel wie möglich Züge vornehmen kann. Dann ist der andere an der Reihe und setzt die Vorarbeit seines Partners fort. So geht es abwechselnd weiter, bis die Fertigstellung des Moleküls naht. Dies aber kann nur einer der beiden Spieler besorgen; das heißt aber auch, daß nur einer von beiden die Punkte auf seinem Konto verbuchen kann. Man sollte also einen Spielpartner wählen, dem man selbst einen Sieg nicht krumm nimmt – ansonsten sind Beschimpfungen, Beulen und Schlimmeres nicht auszuschließen.

Das wesentliche Problem in den höheren Levels liegt wohl darin, schnell genug zu erkennen, wo man die Moleküle plazieren kann. Dann nämlich setzen sie sich – wie schon gesagt – aus etlichen Atomen zusammen; so entstehen bizarre Gebilde mit Auswucherungen nach allen Seiten, die wegen der Hindernisse meist nur an einer einzigen Stelle auf dem Spielfeld untergebracht werden können. Da hilft dann nur, schon am Anfang eines Levels genau zu prüfen, ob der gewählte Platz der richtige ist, will man vermeiden, daß die letzten Teile eines Moleküls nicht mehr angesetzt werden können.

Ich sagte es schon: ATOMIX ist vom Konzept her nicht mehr ganz neu. Dennoch glaube ich, daß solche Spiele immer wieder ihre Freunde finden werden, auch wenn sie auf bereits bekannten Ideen basieren. Was ist es eigentlich, das den Reiz solcher Programme ausmacht? Die Beanspruchung der berühmten kleinen grauen Zellen? Die Möglichkeit, ohne Ende zu knobeln und zu puzzeln? Der Schuß Hektik, der die Hände feucht werden läßt? Wahrscheinlich all das zusammen, aber auch die Tatsache, daß man sich über Spiele wie ATOMIX ärgern kann, sogar gewaltig ärgern kann. Denn ATOMIX ist irgendwie verdammt fies – ist das nicht schön?

Bernd Zimmermann



»ATOMIX – stressig, nervig, fies. Ist das nicht herrlich?«

Grafik	8
Handhabung	9
Technik/Strategie	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Programm: Klax, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, PC, C-64, Amstrad, Spectrum, MSX, BBC-Electron, **Preis:** ca. 75–85 Dm für 16-Bit, ca. 35–50 DM für 8-Bit (Kass. & Disk.), **Hersteller:** Domark, England, **Muster von:** Domark.

Tic-Tac-Klax

Es ist eine Binsenweisheit, daß die simpelsten Spielkonzepte oftmals die besten sind. Und es liegt wohl in der Natur der Dinge, daß sich die simpelsten Spiele oftmals über Jahrhunderte hinweg halten können. Sehen wir einmal von den Klassikern der Unterhaltung wie „Kopf oder Zahl" und „Geld oder Leben" ab, so bietet uns die Historie unzählige Evergreens, die schon unsere Großeltern begeisterten. Und nach *Sokoban, Tetris, Block Out* und jüngst *Atomix* steht auch für die Computer wieder ein neues Kniffelspiel mit einem simplen Konzept an: **KLAX**. KLAX vereinigt die Ur- und Neuzeit der Denkspiele in sich, denn es ist eine Mischung aus Tic-Tac-Toe und *Tetris*! Auf diese ungewöhnliche Mischung stieß **Atari** anscheinend in der wehmütigen Nachbetrachtung des jüngsten Automatenerfolges von *Tetris*, dem mittlerweile die ganze Branche nacheifert. KLAX war ganz einfach der logische Nachfolger und wurde wieder ein großer Erfolg – und ist es noch. Denn KLAX ist nicht etwa ein Game aus alten Zeiten, das ATARI nun noch einmal gewinnbringend verscheuert hat, KLAX ist gerade mal drei Monate alt! Erstaunlich, aber war: Die Umsetzung für die Heimcomputer war zur selben Zeit wie der Automat fertig.

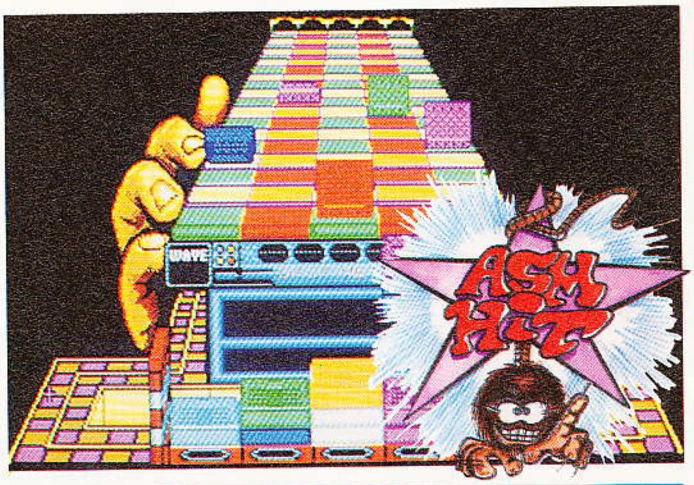
Worum geht's bei KLAX? Antwort: Ums stapeln. Auf fünf Förderbändern tauchen in unregelmäßigen Abständen rechteckige Platten auf, die langsam nach vorn kippen, bis sie einen Abgrund herunterzufallen drohen. Dies kann mit einem kleinen Gabelstapler verhindert werden, der an der Kante des Förderbandes entlangfährt und maximal fünf Platten aufladen kann. Per Feuerknopf werden sie dann auf fünf Felder am Boden abgelegt. Der Teufel steckt natürlich auch hier im Detail, denn die Platten können natürlich nicht unbegrenzt abgelegt werden, sondern sollen verschwinden. Dies geschieht, indem man gleichfarbige Platten (natürlich sind es fünf Farben) zu horizontalen, vertikalen oder diagonalen Reihen zusammenstapelt. Mindestens drei Platten müssen so zusammengelegt werden. Für diagonale Reihen und/oder Reihen mit mehr als drei Platten gibt's natürlich mehr Punkte, denn hier muß mit viel Geschick und Übersicht vorgegangen werden!

Aufgeteilt ist KLAX in unzählige Levels, wobei in jedem Level eine bestimmte Aufgabe zu lösen ist. Mal müssen 10 diagonale Reihen erstellt werden, mal 20 in beliebiger Anordnung usw. Je höher das Level ist, desto schneller und häufiger werden die Platten, desto hektischer wird das Spiel. Wie gesagt, KLAX ist im Prinzip eine Mischung aus Tic-Tac-Toe und *Tetris*, wobei die Idee der Reihenbildung von *Tetris* und die Wertung diagonaler Reihen von Tic-Tac-Toe kommt. Spezialisten sollten einmal versuchen, **gleichzeitig** eine vertikale und diagonale Reihe oder sogar zwei Diagonalen zu basteln. Dafür gibt's massig Bonus und manchmal sogar einen Level-Warp.

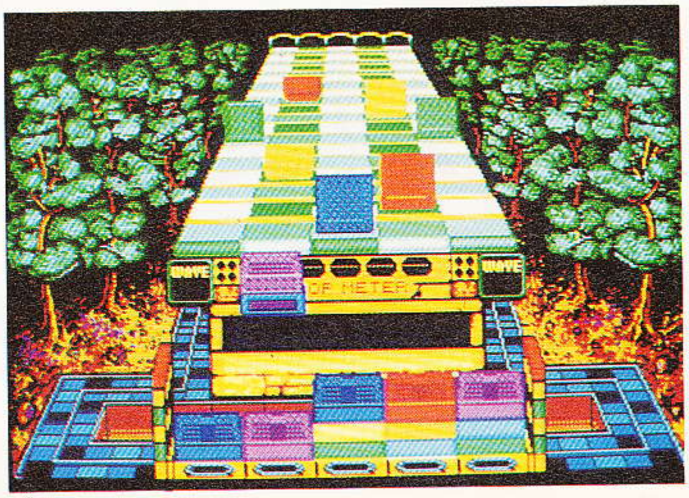
Der Suchteffekt von KLAX läßt sich schwer erklären – man muß es einfach ausprobieren. Es macht halt riesigen Spaß, in der Hitze des Gefechts die farbigen Platten geschickt anzuordnen, um dann im richtigen Augenblick massig Punkte abzusahnen. Besonders gut geht dies mit den „wild tiles", die quasi als Joker zur Ergänzung einer beliebigen Farbe benutzt werden können. Wer die richtige Taktik beherrscht, „unbrauchbare" Platten zunächst auf dem Gabelstapler zu horten oder wieder zurückschleudern (auch das geht!), wird KLAX schätzen lernen – auch wenn die technische Ausführung zu wünschen übrig läßt.

Getreu dem Motto, daß alles, was schon in der Spielhalle mäßig programmiert war, auf dem Heimcomputer auch nicht besser sein muß, hat **DOMARK** nicht viel Zeit für Grafik und Animation verschwendet. Die Platten sehen wirklich zum Heulen aus und bewegen sich leicht widerwillig und ruckelig nach vorn. Immerhin: Farblich lassen sich die Platten fast immer auseinanderhalten; lediglich die orangenen und dunkelgelben Teile sorgen manchmal für Konfusion. Ähnlich einfallslos sind die meisten Hintergrundgrafiken geraten, die anscheinend mit simplen Spiegelfunktionen entstanden sind. Man nehme *Degas Elite* oder *D-Paint*, und fünf Minuten später sind Backgrounds dieser Art fertig.

Ich verstehe ja, daß Strategispiele nicht aufwendig programmiert sein müssen, um Spaß zu machen, aber es gehört meines Erachtens zur Sorgfaltspflicht der Hersteller, wenigstens die elementarsten Programmiertechniken in das fertige Produkt mit einzubringen. Zwar bot KLAX auch als Automat keine überragenden Effekte, doch war diese Fassung technisch weitgehend in Ordnung. Und diesen Standard hätte man locker halten können!



»Knackig frisch aus der Spielhalle und immer noch unwiderstehlich: KLAX, das genial einfache und einfach geniale Kniffelspiel!«



Von diesen vermeidbaren Schnitzern wird der Spielablauf jedoch nicht gestört, da die Steuerung sehr präzise ist und keinen zusätzlichen Frust beschert. Im Gegenteil: Der Animationsstop bei einer komplettierten Plattenreihe ermöglicht sogar noch die ungehinderte Steuerung des Gabelstaplers und verschafft dem Spieler etwas Luft, falls eines der Rechtecke gerade herunterzufallen droht. Nach drei bis fünf Abgängern ist nämlich Schluß! Leichten Frust werden lediglich die 8-Bit-User bekommen, denn bei ihren KLAX-Versionen entfällt der Zwei-Spieler-Mode auf einem gesplitteten Screen. Die Frage nach dem Warum ist müßig, denn möglich wäre diese Option sicherlich auch auf 8-Bit.

KLAX ist ein unterhaltsames Spielchen, eine geschickte Variante des „Bauklötzchen-Themas" mit Suchtgefahr und damit uneingeschränkt zu empfehlen. Die Abstriche bei der Umsetzung können hingenommen werden, denn KLAX würde sogar auf einem Taschenrechner noch viel Spaß machen. Unbedingt spielen!

Michael Suck

Grafik	5
Handhabung	10
Technik/Strategie	10
Spielwert	10
Preis/Leistung	10



Hier wird gezeigt, was passiert ...



..., wenn man vorher diese in die Wege geleitet hat!

100 Megatöt für Maggie

oder: Einer ist eben immer der Loser!

Man nehme: Einen fiktiven Planeten, der einem gewissen, einstmals blauen, Planeten im westlichen Spiralarm der Galaxis nicht unähnlich ist, dann so 200-300 Millionen Bewohner, elf große Führungspersönlichkeiten und einen Haufen Gags. Dann macht man daraus einen wunderbaren kleinen Atomkrieg bis zum Letzten, grinst sich Einen und geht selbst mir fliegenden Fahnen unter. Was das ist? NUCLEAR WAR von der Firma NEW WORLD COMPUTING!

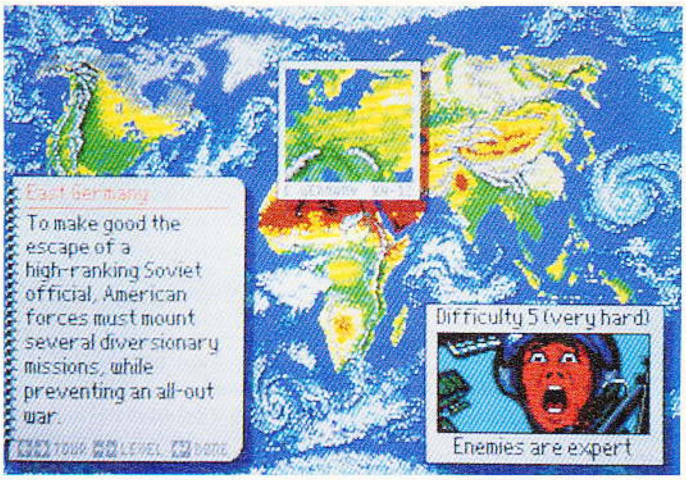
Programm: Nuclear War, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** New World Computing, USA, **Muster von:** siehe Hersteller.

Infidel Castro, Jimi Farmer, Tricky Dick, Mao the Pun, P.M. Satcher, Ronnie Raygun, Ghanji, Gorbachef, Col. Khadaffy, Kookamamie und Hans Meier (als Abgesandter der irdischen Spielerkaste) sind die Stars des letzten großen Dramas dieses kleinen Planeten, welches sich beliebig oft, in immer neuen Variationen, wiederholen läßt.
Aus den eben Genannten (mit Ausnahme von Hans Meier, der ist immer dabei) kann man, wenn man will, bis zu vier Gegner für eine strahlende Vergnüglichkeit auswählen. Fällt die Wahl mal etwas schwer, erledigt der Computer das auch gerne, und man kann endlich die moderne Fassung von „Fünf kleine Negerlein“ spielen.
Wie? Was? Baustelle?
Bei **NUCLEAR WAR** von **NEW WORLD COMPUTING**, dem Hersteller von z.B. MIGHT & MAGIC I und II, geht es darum, sein „Geschick“ als nuklearer Feldherr, Demagog und Diplomat unter Beweis zu stellen und seine Gegner (d.h. alle anderen) ein für allemal auszuradieren.
Was gleich zu Beginn des Ladevorspanns positiv auffällt, ist, daß man ihn abbrechen kann (klick!). Nun scharrt der Schreib-/Lesekopf ein wenig auf den beiden Disketten rum, bis das Programm letztendlich geladen ist.

Jetzt wählt man sich seine Gegner, die grimassenschneidend um das 'Nuclear War'-Logo verteilt sind, und beginnt das Spiel. Im eigentlichen Spielscreen sieht man mittig zu Beginn eine Darstellung des eigenen Landes mit seinen Städten und deren Einwohnerzahlen in Millionen. Zusätzlich zur Darstellungsweise durch Zahlen kann man die ungefähre Einwohnerzahl einer Stadt an ihrem „Äußeren“ erkennen – an einer Buschhütte auf Baumstämmen oder einem Zelt sieht man, daß hier nicht mehr viel zu holen ist; eine Großstadt macht da schon etwas mehr her.
Man checkt kurz die Städte der Gegner und wägt ab, wen man sich zuerst vornehmen möchte. Ist diese Entscheidung getroffen, macht man sich, wie überall im Programm per Maus, an die Arbeit. Unser Land kann entweder versuchen, dem (den) Gegner(n) durch gelungene Propaganda-Aktionen seine (ihre) Mannen abzuziehen oder eine seiner (ihrer) Städte durch einen Atomschlag mittels Rakete/Bomber in ein Erdloch zu verwandeln. Wenn man selbst befürchtet, als Nächster mal was aufs Dach zu bekommen, kann man sich mittels landgestützter Raketen- und Bomberabwehrsysteme absichern.
Ebenfalls unverzichtbar ist es, von Zeit zu Zeit ein paar Waffen zu produzieren, und hier kommt der Haken: Von all diesen genannten Aktionen kann in jeder Spielrunde nur eine einzige ausgeführt werden, und an Waffen produzieren die lieben Untertanen, was ihnen so eben mal einfällt. So kann es während des Spiels passieren, daß zwar jede Menge Sprengköpfe, aber keine einzige Trägerrakete, geschweige denn einen Bomber vorhanden sind, um die Megs ins Ziel zu bringen.
Die Strategie kommt im gesamten Spiel etwas zu kurz. Mit der Zeit läßt sich der ungefähre Verlauf einer Spielrunde schon anhand der teilnehmenden Charaktere voraussehen. Ghanji und Farmer ziehen einem meist endlos Leute aus dem Land, Ronnie, Kookamamie und Khadaffy sprechen eine sehr deutliche Sprache (Bumm!). Es regiert schätzungsweise 30% der Zufall über Erfolg/Mißlingen irgendeines Spielzuges. Wenn man Pech hat, ist das eigene Land gleich zu Beginn des Spiels allen Gegner zuwider, was bedeutet, daß man in Nullkommanichts aus der illustren Runde fliegt und zusehen kann, wie sich die Computerspieler gegenseitig bekriegen.
Ein Spiel zieht sich, bis a) in keinem Land mehr ein Stein auf dem anderen steht (man sieht den Planeten explodieren), oder b) tatsächlich ein Spieler gewonnen hat und sich in einer postatomaren Trümmerlandschaft, ein Fähnlein in der Hand, recht kindlich freut.
Das Beste an NUCLEAR WAR sind, neben der wunderbaren Story, die man während der ersten Spielstunden endlos genießt, die immer wieder auftretenden Gags. Von Zeit zu Zeit hebt mal so zum Spaß eine Stadt ab und fliegt ins All, begleitet von einem hübschen kleinen Kommentar in der Textzeile unterhalb des eigentlichen Screens. Die schon legendären 16 Tons treten ebenso auf wie Erdbeben, Kernschmelzen, die Landung Außerirdischer etc. und erhöhen den anfänglichen Unterhaltungswert ungemein. Leider hing ich nach ca. sieben, acht Stunden mit einer schönen Flappe vor dem Gerät – Langzeitmotivation ist also nicht!
Die Grafik, besonders die Portraits der verschiedenen Politiker und „Politiker“ und ihre Grimassen gehen in Ordnung. Auf einem Megabyte-Rechner bekommt man mehr fürs Geld! Der Sound ist, besonders und auch auf einem Megabyte (und mehr) köstlich und unterstützt die Wirkung des ständig im Programm umherschwirrenden schwarzen Humors hervorragend (*Nur vier Millionen Tote*).

Mein Urteil lautet so: NUCLEAR WAR – dreimal kurz (aber herzlich) gelacht! *Uli*

Grafik	8
Handhabung	10 (Maus)
Technik/Strategie	4
Spielwert	7
Spaß (anfangs)	12
Preis/Leistung	8





BIS DER ROTOR GLÜHT

Programm: LHX CHOPPER, **System:** PC mit mind. 512K, CGA-, EGA- oder VGA-Karte, AdLib-Sound wird unterstützt, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** Electronic Arts.

Gleich vier Hubschrauber darf man bei der neuen Simulation aus dem Hause **ELECTRONIC ARTS** fliegen. Hierbei handelt es sich um den legendären *Apache*, der unter dem Namen Gunship besser bekannt ist, den *Black Hawk*, den 1977 entwickelten *Osprey*, der eine Mischung zwischen Helikopter und Flugzeug ist, und den neuen *LHX*. **LHX CHOPPER** heißt auch die Simulation, die neben diesen rasanten Hubschraubern eine ganze Menge verschiedene Einsätze bietet.
Drei Kampfgebiete stehen zur Wahl: Deutschland, Libyen und Vietnam, was insgesamt über 30 Missionen ergibt. Von der Verteidigung des Luftraums über das Eskortieren von Lkw-Konvois bis zur Befreiung von Kriegsgefangenen wird so ziemlich alles Erdenkliche geboten, was in der modernen Kriegsführung von Bedeutung ist.
Hat man sich für eine Mission entschieden, kommt die Einsatzbesprechung. Hier erhält der Pilot alle Informationen über seinen geplanten Einsatz. Nun muß der „richtige" Helikopter ausgewählt werden. Wird der falsche gewählt, können manche Missionen getrost vergessen werden, da nicht alle „Hubis" für jede Aufgabe geeignet sind (wegen verschiedener Flugeigenschaften und Waffentraglast). Aber dank des hervorragenden englischen Handbuchs (kurze deutsche Spielanleitung), dürfte es keine großen Probleme bereiten, sich richtig für eine Mission auszustatten. Überhaupt enthält das Handbuch eine ganze Reihe von Informationen, die sich auf die Hubschrauber beziehen. So werden beispielsweise jedes Cockpit genau erläutert und alle Funktionen gründlich erklärt.
Für jede Mission kann der Schwierigkeitsgrad von „very easy" bis „very hard" eingestellt werden. Zu Anfang sollte man sich nicht zu viel zumuten oder zumindest erst einmal ein paar Trainingsflüge absolvieren – ganz einfach sind die Einsätze nämlich nicht. Bevor es dann in die Luft geht, müssen noch die erforderlichen Waffensysteme ausgewählt werden, was logischerweise ein sehr wichtiger Punkt ist. Was will man schließlich nur mit Luft-Luft-Raketen, wenn Bodenziele zerstört werden sollen?
Gesteuert wird der Vogel wahlweise mit der Tastatur, dem Joystick oder der Maus. Mit allen Steuerungsarten läßt sich recht gut manövrieren. Während des Einsatzes geht es dann hart zur Sache: Über 50 (abzüglich der eigenen) verschiedene Panzer, Helikopter, Raketen usw. machen Jagd auf unseren schönen Vogel, um eine erfolgreiche Absolvierung der Missionen zu vereiteln. Es ist eine wahre Pracht, was für feindliches Kriegsmaterial einem entgegensteht. Solch eine Masse von Gegnern gab es bisher bei noch keiner Simulation. Fast alle Vehikel sind mit Bildern aus mehreren Perspektiven und einigen Informationen im Handbuch erläutert. Man muß ja auch wissen, was für eine Leistung die gegnerischen Fahrzeuge bringen. Hier ein großes Lob an ELECTRONIC ARTS.
Nach jeder abgeschlossenen Mission gibt es einen Bericht über das Abschneiden. Sogar die Reparaturkosten eines Helikopters werden berechnet, wenn dieser beschädigt ist. Waren die Flugleistungen zufriedenstellend, so gibt es Beförderungen und Medaillen.
Die Grafik von LHX CHOPPER (CGA, EGA und VGA) ist gut gezeichnet. Leider ist die Spielgeschwindigkeit etwas zu langsam, wie ich meine. Oft ist das Gefühl gegeben, man fliege auf einer Stelle und komme nicht voran, und das bei 12 MHz. Um die Simulationsgeschwindigkeit zu erhöhen, kann auf eine weniger aufwendig gezeichnete Landschaft umgeschaltet werden, ohne Flüsse beispielsweise, was die Geschwindigkeit erhöht. Objekte wie Bunker, Behausungen, Panzer, Hubschrauber und Geländebeschaffenheit (alles in ausgefüllter 3D-Vektorgrafik) sind hingegen sehr gut gelungen und detailliert. Das Cockpit verfügt über eine Zoom-Funktion, mit der Objekte bis zu 64mal vergrößert werden können. Dies erlaubt, alle Vehikel bis ins kleinste Detail anzuschauen. Per Funktionstasten wird der Hubschrauber aus verschiedenen Sichten gezeigt. So zum Beispiel vom Boden, vom Satelliten oder aus der Verfolgersicht. Sogar in den Missiles ist eine Kamera eingebaut. AdLib-Soundeffekte sorgen für einen Hauch von wahrer Hubschrauberrealität, wenngleich das Rotorengeräusch auch das eines Zuges sein könnte...
Insgesamt ist LHX CHOPPER ein recht gutes Programm, das durchaus ein Hit hätte werden könnten, wenn da nicht die niedrige Geschwindigkeit wäre. Aber dank der Menge der Feindobjekte und Missionen motiviert es für einige Zeit.

Allerdings unverständlich für mich ist, warum LHX CHOPPER von ELECTRONIC ARTS vorzeitig zu einem ASM-Hit gekürt wurde (siehe Anzeige)! Da war man wohl etwas voreilig, es ist zwar nicht schlecht, doch zu einem Hit gehört etwas mehr.

Hans-Joachim Amann



Grafik	9
Spielablauf	9
Technik/Strategie	9
Spielwert:	9
Preis/Leistung	9

DIESMAL AM THEMA VORBEI

Programm: War of the Lance, **System:** C-64 (getestet), Apple, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** SSI, USA, **Muster von:** Hamburger Softwareladen, Gärtnerstraße 5, 2000 Hamburg 20. Tel.: 040/4204621

Bereits im letzten Jahr war bei **SSI** davon die Rede, ein Fantasy- „AD&D"-Strategiespiel zu veröffentlichen. Mit **WAR OF THE LANCE** liegt mir nun die C-64 Version des Programms vor (das Spiel erscheint auf einer doppelseitigen Disk, und im Karton befindet sich noch ein 20seitiges Handbuch). Im Hintergrund dieses Spiels steht das Land „Ansalon", welches den Eingeweihten bereits als *„Dragonlance"*-Szenario bekannt sein dürfte. Bei WAR OF THE LANCE geht's darum, als „Whitestone"-Armee gegen die Invasion der „Highlord"-Drachenarmeen vorzugehen und schließlich wieder für Frieden im Lande zu sorgen. Hierzu stehen einem diverse Hilfsarmeen als mögliche Verstärkung zur Verfügung, die allerdings nicht alle gleich auf der Seite des Spielers sind. Grundsätzlich gibt es zwei Spielvarianten:



Der Kampf kann beginnen! Foto: C-64

Das Szenario, bei dem beide Seiten bereits Verbündete und einsatzfähige Truppen haben, oder die „Campaign", bei der man ganz von vorn beginnt und erst durch Diplomatie zu entsprechenden Mitstreitern kommt. Man spielt entweder gegen einen Freund oder als „Whitestone-Armee" gegen den Computer. Das Spiel ist beendet, wenn man Punktsieger geworden ist (Punktverteilung für erzielte Allianzen, eroberte Nationen oder Vernichtung feindlicher Truppen) bzw. die Zerstörung der Heimatnation des Gegners inklusive Festungen erreicht hat. Nachdem man sich zu Beginn bei der Seitenwahl und im „Opening Menue" mit den möglichen Schwierigkeitsstufen festgelegt hat, kann's auch schon losgehen!

Auf dem Bildschirm erscheint die Landkarte von Ansalon mit dem Standort der „Whitestone-Armeen". Als Spieler müssen Sie nun versuchen, möglichst starke Armeen aufzubauen (nur beim „Campaign"-Modus) oder durch Orientierung auf der Karte erst mal die Standorte des Gegners auf der Karte auszumachen. Ansonsten gliedert sich jeder weitere Spielabschnitt in diverse Phasen:

Message Phase: Hier erhält der Spieler eine Übersicht der evtl. im letzten Abschnitt eroberten Länder, des Krieges allgemein, der vielleicht eroberten magischen Artefakte usw ....

Quest Phase: Jede Seite besitzt zu Spielbeginn eine Reihe von Champions, die sich automatisch auf einem „Quest" befinden und nach magischen Artefakten suchen. Diese nützlichen Hilfsmittel können im Verlauf des Krieges schon mal entscheidenden Einfluß haben; natürlich sind sie nicht einfach zu entdecken! Die Champions, die sich auf dieser gefahrvollen Suche befinden, können natürlich vom Gegner überrascht und somit verwundet, getötet oder gefangengenommen werden. Der Spieler hat jedoch die Chance, z.B. gefangengenommene Champions wieder zu befreien, oder der gefangengenommene Krieger hat die Chance zu entkommen!

Champion Status: Hier erhält der Spieler zur Übersicht eine Anzeige aller im Spiel befindlichen Champions mit den entsprechenden Daten (Qualität des Kriegers, Gesundheitszustand).

Reinforcement/Replacement Phase: Bei „Reinforcement" können alle im Lande Ansalon noch freien Truppen (Draconians, Wizards, Soth Infantry, Clerist Tower Knights, Citadels, Good Dragons) durch „Replacement" evtl. übernommen bzw. ausgetauscht werden.

Subversion Phase: Während sich beide Seiten auf der Suche nach magischen Artefakten befinden, versuchen sich natürlich die Gegner durch kriegerische Aktivitäten gegenseitig davon abzuhalten. An dieser Stelle können Sie Ihre Truppen dorthin plazieren, wo evtl. der Gegner nach diesen magischen Gegenständen sucht. Nur Einheiten der alliierten Länder können hierbei eingesetzt werden, und nicht mehr als 5-6 Truppen können daran teilnehmen.

Diplomatic Phase: Im fortschreitenden Spielverlauf ist es wichtig, Verbündete zu suchen und sich mit Ihnen zusammenzuschließen. In dieser Phase erhält der Spieler eine Übersicht aller Nationen und deren Allianztrends in Form von Ziffern (1-9). Die Nationen, die „Whitestone", also der guten Seite, wohlgesonnen sind, haben eine niedrige Nummer; die möglichen „Highlord"-Verbündeten erkennt man an den hohen Zahlen. Nichtsdestotrotz kann man natürlich auch versuchen, die potentiellen „Highlord-Verbündeten" auf die eigene Seite zu ziehen. Dafür muß man allerdings deutlich mehr „Diplomatic Rating Points" opfern, als dies bei den „Whitestone" orientierten Truppen der Fall ist. Hat man eine neue Nation auf seiner Seite, kann man damit beginnen, die Armeen im neuen Lande zu stationieren und damit eine entsprechende Taktik zu wählen.

Country Status: Hier erhält der Spieler eine Übersicht aller Nationen und deren Status (alliiert, neutral oder bereits erobert). Victory Phase: An dieser Stelle erscheint eine Liste der Gesamtstreitkräfte des Spielers. Hieraus ist zu ersehen, wieviele der einzelnen Einheiten Verluste hinnehmen mußten und welche Größenordnung diese haben. Außerdem sieht man hier, wie viele Spielzüge bereits erfolgt sind und wie der aktuelle Punktestand und „Victory Status" aussieht.

Initiative Phase: Das Programm legt hierbei fest, welche der beiden Seiten die Initiative erhält und dadurch die nächste Runde eröffnen kann. Die beginnende Seite erhält als Bonus zusätzlich noch 25% „Operation Points" für alle Einheiten.

Recovery Phase: In dieser Phase erhalten alle Einheiten, die beim letzten Zug noch nicht alle „Operation Points" verbraucht haben, diese wieder zurück und können somit im folgenden Abschnitt umfangreicher agieren.

Movement Phase: Während dieser Phase kann der Spieler Truppen bewegen, Transporteinheiten be- oder entladen und sich noch mal einen Überblick über die gesamte Landkarte verschaffen.

Combat Phase: Diplomatische Aktionen sind abgeschlossen, weitere Pläne wurden geschmiedet, und es ist Zeit zu handeln. In diesem Spielabschnitt geht's also zur Sache, und der aktive Krieg wird ausgetragen. Diverse Rassen sowie Land-, See- und Lufteinheiten kommen nun zum Einsatz. Ist die „Combat Phase" beendet, geht es wieder von vorne los, und Punkt 1 der von mir zur Hintergrundorientierung erläuterten Kampfrunden ist wieder an der Reihe!

Der Punkt Technik/Strategie ist bei einem Strategieprogramm am wichtigsten – bei WAR OF THE LANCE, dem ersten AD&D-Fantasy-Strategiespiel, hätte meiner Meinung nach jedoch mehr Spielfreude entstehen können, wenn die vielen Inhalte im Spielablauf auch durch bessere grafische oder akustische Details untermalt worden wären. Es gibt überhaupt keinen Soundeffekt, und auch eine Titelmelodie sucht man vergebens! Bei den Kämpfen kann man zwar eine „Nahaufnahme" des Kampfschauplatzes anwählen, jedoch fehlt hier jegliche Steuerungsmöglichkeit, um einzelne Truppenteile individuell zu dirigieren. Dies ist ein klares Manko und hätte meiner Meinung nach nicht auftreten müssen.

Die Grafik ist nicht überwältigend, aber zweckmäßig genug, damit man sich ohne große Suchaktionen auf der recht großen Landkarte zurechtfinden kann. Alle Einheiten sind auf der Karte anhand von diversen Symbolen zu unterscheiden und können per Joystick oder Tastatur durch einen Cursor leicht angesteuert werden.

Wer ein wirklich gutes Fantasy-Strategiespiel sucht, sollte sich beispielsweise *Swords of Aragon* zulegen! *U.W.*

Grafik	7
Handhabung	8
Technik/Strategie	7
Spielwert	7
Preis/Leistung	7

LOGO – denk' Dich dumm und dämlich



Knobeln, Steine setzen: LOGO

Programm: Logo, **System:** Amiga (getestet), ST, C-64, PC, **Preis:** ca. 80 Märker (Amiga & ST), ca. 90 für PC und 39 DM C-64-Kassette, bzw. 49 C-64-Disk, **Hersteller:** Starbyte, Bochum, **Muster von:** Starbyte, Bochum.

Es ist eine alte Binsenweisheit, daß nicht immer die komplizierten und grafisch bzw. soundmäßig hervorragend aufgemachten Programme die besten sind. Vielmehr ziehen oftmals die simplen, scheinbar einfachen Spiele die User in den Bann. Denn neben einer guten technischen Ausführung gehört eben auch ein gut durchdachtes Spielprinzip, das vielen Programmen heute leider fehlt. Nicht so aber bei **STARBYTEs LOGO**, das für alle Freunde von kniffligen Denksportaufgaben bestens geeignet ist.

LOGO bietet drei verschiedene Spiele zur Auswahl. Bei dem ersten geht es darum, ein vorgegebenes Muster „nachzubauen". Die Gebilde bestehen aus unterschiedlich vielen, aneinandergereihten Bausteinen, die eine verschiedene Wertigkeit besitzen. Diese geht von eins bis vier. Hier liegt auch das große Problem, denn: die Steine, die der Spieler absetzt, haben immer eine Wertigkeit von eins. Wird aber neben oder über bzw. unter einem einwertigen Stein ein zweiter gesetzt, so wird aus dem vorigen Stein ein zweiwertiger. Wird noch ein Steinchen irgendwo angefügt, so wird der alte Stein dreiwertig und so weiter. Fügt man neben einen vierwertigen Klotz noch einen an, so wird aus diesem wieder ein einwertiger!

Dies mag sich vielleicht noch relativ einfach anhören, doch das ist es absolut nicht. Denn oft genügt es, nur ein einziges Klötzchen an die falsche Stelle zu setzen – schon ist der Lösungsweg verbaut. Per rechtem Mausknopf können aber falschgesetzte Steine zurückgenommen werden, wenn's nötig ist, sogar alle. Selbstverständlich ist nicht endlos viel Zeit vorhanden, um einen Level zu lösen. Je nachdem, wie schwer eine Runde ist, ist mehr oder weniger Zeit vorgegeben. Wird diese überschritten, heißt's „Game Over".

Als Lohn der harten Arbeit gibt es nach jedem erfolgreich absolvierten Level ein Teil eines Bildes zu sehen. Sind 12 Level geschafft, kommt der Spieler in den Genuß, das Gesamtbildnis zu bewundern. Die digitalisierten Bilder sind nicht ganz ohne: leicht bekleidete Frauen aus dem D&W-Katalog präsentieren sich mit ihren Lieblingswagen und Autozubehör. Ich meine, dies ist unter dem Niveau von LOGO. Selbstgezeichnete, „normale" Bilder oder gar keine, wären hier angebrachter gewesen, denn so bekommt LOGO den Hauch eines Strippokers. Vielleicht läßt sich STARBYTE aber noch etwas anderes einfallen, denn das Programm ist noch nicht ganz fertiggestellt (einige Level fehlen). Bis zur Veröffentlichung werden noch ein paar Wochen vergehen.

Was sich oben etwas verwirrend anhört (Wertigkeit hin, Wertigkeit her) entpuppt sich im Spiel eigentlich als simpel, was heißt, daß man sich sehr schnell einspielt. Auch die ersten Level dürften keine größeren Probleme bereiten, aber so ab dem fünfzehnten Level wird's äußerst kernig, da ist man heilfroh, daß es nach dem berüchtigten „Game Over"-Schriftzug einen Code gibt. Damit darf dann in dem Level weitergeknobelt werden, an dem zuletzt gescheitert wurde. Eine hervorragende Denksportaufgabe, die lange fesselt und irre Spaß macht.



»Knobeln ohne Ende – LOGO ist ein wahres Sucht-Vergnügen!«

Schauen wir uns das zweite Spiel an: Hierbei handelt es sich um ein völlig anderes Spielprinzip, als bei dem ersten. Anstatt Steine zu setzen, müssen nämlich eine Fülle der vom Spielfeld geschafft werden. Sind alle Steine weg, zieht man in die nächste Stage ein. Das Problem hierbei ist, daß bei jedem Mausdruck fünf Steine in Kreuzform abgesetzt werden. Überdecken sich diese Klötze mit bereits vorhandenen, so verschwinden diese, der Platz ist frei. Überdecken sich keine Steine, so bleiben diese stehen. Mit ein wenig Geschick und einer guten Taktik kommt man hier auch anfangs recht weit. In späteren Leveln geht's jedoch hart zur Sache: Steine über Steine in zum Teil bizarren Mustern müssen abgeräumt werden, was sich als ziemlich schwierig erweist. Zwar ist dies das simpelste Spiel bei LOGO, doch das heißt nicht, daß es schlecht ist. Das Gegenteil ist der Fall, denn auch dieser Teil ist gut durchdacht und hervorragend zum Tüfteln. Es ist „nur" nicht gar so anspruchsvoll, wie das erste. Zur „Belohnung" gibt's ebenfalls Bilderchen.

Nun zum letzten Spiel im Trio, welches zweifelsohne das schwierigste und entfernt eine „umgekehrte" Version des ersten ist. Hier sollen nämlich innerhalb des Zeitlimits Steine weggeschafft werden. Diese müssen allerdings, wie bei Memory, Pärchen sein. Diese zu finden, ist gar nicht einfach, da jedes Steinchen wieder einen bestimmten Wert hat. Wird ein Klotz angeklickt, so erhöht sich der nebenliegende wieder um eins. Wie beim ersten Spiel der Reihe geht die Wertigkeit von eins bis vier. Nach vier folgt wieder die Eins. Die Steine unterscheiden sich aber nicht nur durch die Wertigkeiten, sondern haben auch verschiedene Motive, die die Aufgabe nochmals erschweren, da beides miteinander übereinstimmen muß. Digitalisierte Bilder sind wieder des Spielers Lohn. Dieses Knobelspiel ist wirklich einiges härter als die beiden anderen, so daß sicherlich jeder lange dran zu beißen hat.

Gesteuert werden alle drei Spiele wahlweise mit Maus, Joystick oder dem Keyboard. Leider ist die Stick- und Tastatursteuerung etwas ungenau, so daß manchmal mehrere Versuche unternommen werden müssen, um ein Steinchen genau zu treffen. Dies ist zwar nicht so schlimm, hätte trotzdem besser gelöst werden können. Beim Zwei-Spieler-Modus wird's erst so richtig interessant und spannend – es geht beim Lösen der Probleme im wahrsten Sinne des Wortes um Sekundenbruchteile. Derjenige, der es zuerst schafft, einen Level zu lösen, der bekommt die Punkte, der andere geht leer aus.

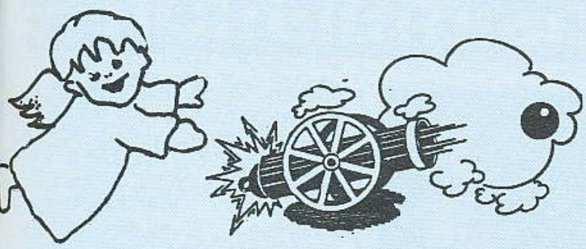
Für musikalische Untermalung ist gleich dreimal gesorgt (abstellbar). Allerdings konnte mir nur ein Song gut gefallen. LOGO ist im Prinzip ein simples Programm, hinter dem eine Menge toller Ideen stecken. Es ist einfach in der Bedienung, aber schwierig im Spiel. Ganze 360 (!!!) Level, also 120 pro Spiel, sorgen für langen Spiel- und Knobelspaß. Die Bilder sind ein Bonbon, das nicht unbedingt hätte sein müssen, zumindest nicht in diesem Stil. Doch ob mit oder ohne: Bei Logo stimmt einfach alles: die Spielideen, die Aufmachung, das Gameplay. Einfach ein Spiel mit Suchteffekt, wie es lange nicht mehr gab.

Mit LOGO ist es STARBYTE wieder einmal gelungen, nach dem legendären *Rings of Medusa* und dem sehr guten *Tie Break* einen absoluten Hammer zu landen. Der beste Beweis dafür, daß sich „Software made in Germany" problemlos mit der internationalen Spitze messen kann – dank STARBYTE!

Hans-Joachim Amann

Grafik	7
Handhabung	10
Technik/Strategie	10
Spielwert	11
Preis/Leistung	10

Der Fight zweier Großmächte: Himmel gegen Hölle!

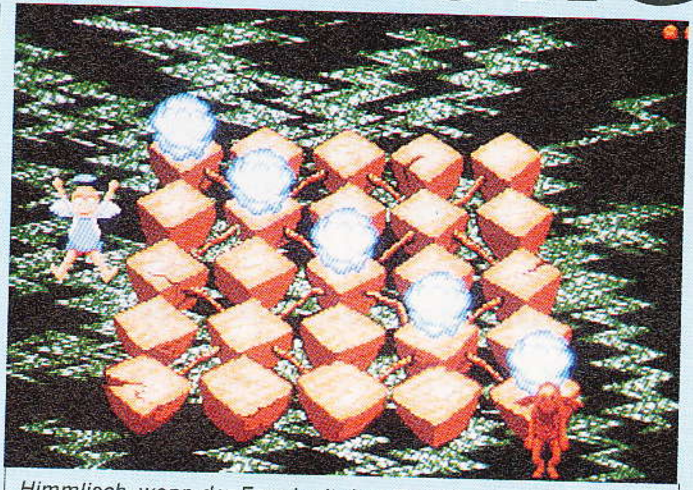


Programm: Antago, **System:** Atari ST (getestet), STE, Amiga, **Preis:** ca. 50 Huhns, **Hersteller:** Art of Dreams, Frankreich, **Muster von:** [10].

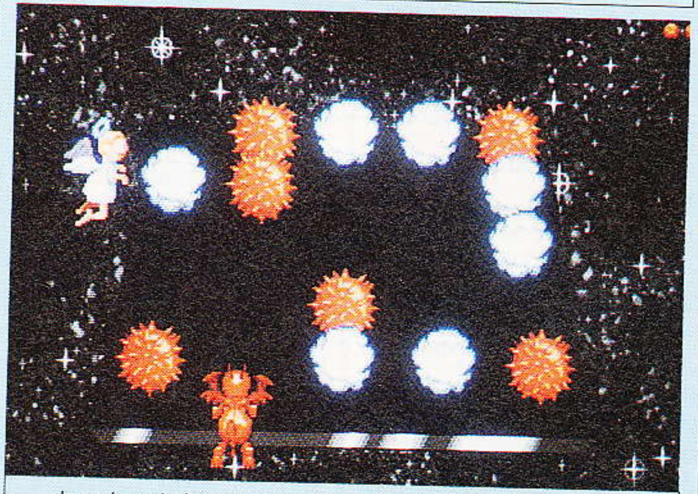
Engelchen und Teufelchen spielen zusammen – aber natürlich nicht glücklich vereint. Deshalb heißt das Game aus dem Softwarehaus **ART OF DREAMS** ja auch **ANTAGO**. ANTAGO bedeutet nämlich soviel wie (ich hab' im Fremdwörterlexikon nachgeschaut): feindlich, gegensätzlich und widersprüchlich. Wär' ja auch ein Wunder gewesen, die beiden so Horn an Horn, äh, ich meine, Horn an Heiligenschein zu sehen.

Das, was die Erzfeinde da veranstalten, ist ein altbekanntes Spiel. Sowas habe ich immer mit meinem Tischnachbarn in der Schule gespielt, wenn die Langeweile – die Pauker im Allgemeinen so verbreiten – wieder mal unerträglich wurde. Wir haben es damals Tic Tac Toe genannt. Man brauchte dazu nur ein Blatt Papier und einen Stift. Ein Quadrat aufmalen, in drei mal drei Felder einteilen, und fertig ist das Unterhaltungsspielchen. Es wird immer abwechselnd gesetzt, und wer zuerst eine Diagonale, Horizontale oder Vertikale mit drei Kreuzchen gebildet hat, ist der Gewinner.

Das gleiche Spielprinzip wurde auch bei ANTAGO verwendet. Man hat allerdings noch einige Verbesserungen vorgenommen. Es wird auf einem Spielbrett mit fünf mal fünf Kästchen gespielt. Allerdings werden die Steine hierbei zuerst außen aufs Spielbrett gesetzt und dann durch nachfolgende Figuren weiter nach Innen verschoben. Das Spielbrett nimmt ungefähr zwei Drittel des Screens ein. Engelchen und Teufelchen erscheinen dann persönlich auf dem Bildschirm, um die Steine zu setzen. Das heißt, eigentlich wird nicht mit Steinen gespielt. Der Teufel hat rote Stachelkugeln, und der Engel setzt hellblaue Wölkchen. Die beiden können um das Spielbrett herumlaufen und von allen vier Seiten aus setzen.



Himmlisch, wenn der Engel mit dem Teufel ... *Foto: Atari ST*



... dann kann's höllisch werden. *Foto: Atari ST*

Es besteht auch die Möglichkeit, eine Spielfigur des Gegners (sie muß sich am Ende einer Geraden befinden) vom Spielfeld zu schieben. Das kann aber erst getan werden, wenn sich die Figur, die runterfallen soll, mindestens schon einen Spielzug lang auf dem Feld befindet. Diese Neuregelung kompliziert und verlängert das Game erheblich. Ansonsten sind alle Regeln beim alten geblieben. Viele mehr gibt es ja auch nicht.

ANTAGO kann zu zweit oder gegen den Compi gespielt werden. Auch die Variante Compi gegen Compi ist möglich, um sich gleich ein paar Tricks merken zu können. Um das Spiel zu beginnen, wurden zwei Varianten in das Programm eingebaut. Entweder man beginnt mit einem leeren Spielbrett, oder man wählt durch „F4" an, daß der Compi schon vor Beginn einige Steine auf das Brett setzen soll. Hierfür sind 50 Möglichkeiten gespeichert. Wenn man zu zweit spielt, macht es keinen Unterschied, ob nun schon Steine stehen oder nicht. Wird allein gespielt, ist dies schon ausschlaggebend, denn wenn schon Steine stehen, verliert meist der Compi. Da geht der Reiz natürlich schnell verloren. Zehn Schwierigkeitsgrade stehen zur Verfügung, wobei es erst ab dem neunten Level anfängt, interessant zu werden.

Ein besonderes Vergnügen ist es, Engelchen und Teufelchen beim Spielen zuzusehen! Daß die beiden sich nicht besonders mögen, ist klar. Der Witz am Ganzen ist nur, daß sie sich das während des Spielens immer wieder gegenseitig zu verstehen geben. Hat der Teufel dem Engel mit seinem Zug die Suppe versalzen, zeigt er ihm 'ne lange Nase. Ärgert er sich, kann man ihn vor Wut schäumen sehen. Ist der Himmlische zu lange am Überlegen, tut er so, als würde ihn die ganze Sache unendlich langweilen und stellt sich schlafend. Aber auch der Schalmeispieler ist nicht ganz ohne. Hat er dem Gehörnten einen Strich durch die Rechnung gemacht, dreht er sich um und fängt an, ein Liedchen zu pfeifen. So nach dem Motto: Ist irgendwas? Manchmal feilt er sich auch – völlig teilnahmslos – die Nägel oder liest in einer Bibel.

ART OF DREAMS hat mit diesem Spielchen wirklich eine gute Idee gehabt. Ein solch simples Gesellschaftsspiel wird niemals langweilig. Es verschwindet bestimmt nie in irgendeiner Ecke. Ein solches Spiel wird immer wieder hervorgeholt, um sich allein oder zu zweit die Zeit zu vertreiben. Mein Urteil über dieses Game: Ein himmlisches Vergnügen, bei dem man teuflisch nachdenken muß!

Sandra Alter

Grafik	8
Handhabung	9
Strategie/Technik	9
Spielwert	9
Preis/Leistung	9

Expedition ins Tierreich oder: die „Warzenschweinsimulation"

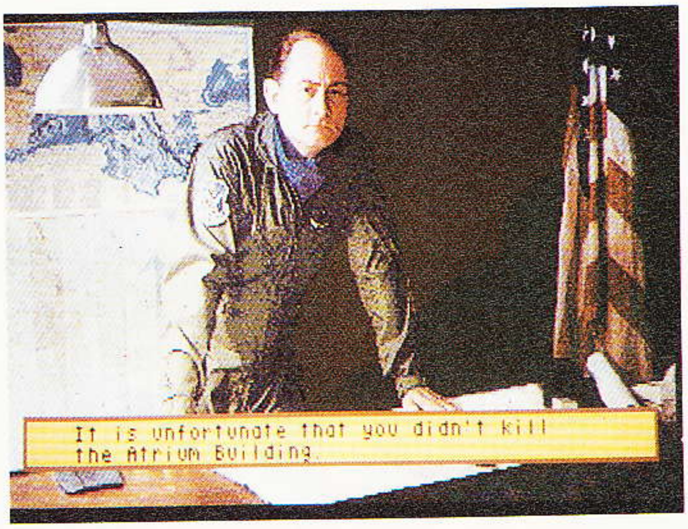
Programm: A-10 Tank Killer, **System:** IBM PC und Kompatible, **Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Dynamix, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

Mittlerweile stand ja schon so ziemlich jeder „Vogel" für eine Simulation Pate. Von der F-14 über die F-16 bis hin zum nagelneuen Retaliator wurde jedoch vorzüglich den in großer Höhe fliegenden Fightern Beachtung geschenkt, die mit mehreren Mach durch die Lüfte düsen. Ein nicht ganz so schnelles Kriegsgerät ist der A-10 Thunderbolt II, dessen sich **DYNAMIX** jetzt erbarmte. Das Produkt heißt **A-10 TANK KILLER**.

Die A-10 ist speziell für Bodenkämpfe ausgelegt und sehr widerstandsfähig. So ist es ihr sogar möglich, mit einer Turbine und einem halb zerfetzten Flügel zu fliegen. Sehr hohe Waffenlasten ermöglichen einen hohen Grad an Zerstörung. Aufgrund der Häßlichkeit des Panzerkillers wird die A-10 auch liebevoll „Warzenschwein" genannt.

Bei DYNAMIX' Simulation schlüpft der Spieler nun in die Rolle eines solchen „Warzenschweinpiloten", dem verschiedene Missionen zur Auswahl stehen. Insgesamt sind es deren fünf, plus Flugtraining und einem kompletten Kleinkrieg.

Leider ist das ein bißchen wenig, stellt man Vergleiche mit anderen Flugsimulatoren an, die teilweise erheblich mehr



Abwechslung auf diesem Gebiet bringen (einen kleinen Weltkrieg oder so ...).

Nach der Wahl des entsprechenden Auftrags und des Schwierigkeitsgrades bekommt der Pilot noch ein paar Informationen seines Kommandanten. Dabei fallen die sehr gut digitalisierten Bilder auf, die en masse im Programm auftauchen. Sogar das Cockpit der A-10 ist digitalisiert. Dies ist zwar eine nette Idee, doch sind manche Instrumente dadurch kaum noch zu erkennen, was eigentlich nicht Sinn der Sache ist. Nachdem nun alle Einstellungen vorgenommen wurden, geht's ran an den Feind. Neun verschiedene Panzer, Hubschrauber und sonstige Fahrzeuge stehen dem mutigen Piloten entgegen, was allerdings auch nicht sehr viel ist, verglichen mit der Vielfallt von z.B. *LHX Chopper* (Bericht an anderer Stelle), wo mehrere Dutzend verschiedene Gegner auftauchen.

Eine im Flugzeug eingebaute Karte informiert jederzeit über den Standort der eigenen und feindlichen Streitkräfte, so daß gleich nach dem Start der notwendige Kurs eingeschlagen werden kann. Apropos Start: Dieser ist meines Erachtens sehr unrealistisch. Das hat zwei Gründe: Erstens nimmt die Waffenlast keinen Einfluß auf die notwendige Startgeschwindigkeit, und zweitens steigt der Vogel sowohl beim Start als auch sonst viel zu schnell. Ebenfalls nicht allzu realistisch ist das Rollverhalten, denn mit voller Waffenlast läßt sich normalerweise nicht so einfach eine Rolle vollziehen, schon gar nicht fünfmal oder mehr hintereinander. Insgesamt ist der Panzerkiller viel zu einfach zu steuern. Auf ruckartige Links/Rechts-Bewegungen springt die A-10 sofort an, was normalerweise nicht möglich ist, beziehungsweise nur mit Verzögerung. *Stalls* (Strömungsabriß) gibt es kaum, sie sind zwar in der Anleitung erwähnt, mir aber nie widerfahren (entweder bin ich so gut, oder es gibt keine – Letzteres wird der Fall sein). Der Vorteil dieser nicht allzu realistischen Steuerung wirkt sich auf die Kämpfe aus:

Zielanflüge entpuppen sich als wesentlich leichter, als sie sein dürften. Taucht ein Zielobjekt auf, so wird dies mit entsprechender Identifikation angezeigt. Handelt es sich um einen Feind, so weg damit. Sechs verschiedene Waffensysteme kann die A-10 mit sich führen, so daß für jedes Objekt etwas dabei ist, vorausgesetzt, man hat seine Maschine entsprechend ausgerüstet.

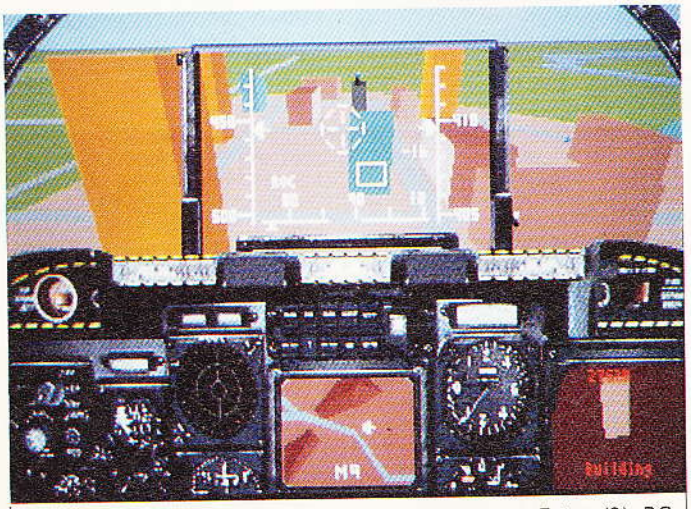
Während eines Auftrags bekommt der Pilot laufend Informationen seines Kommandanten rübergefunkt. Ist eine Mission beendet, so muß nicht unbedingt gelandet werden. Einfach „Q" drücken, und schon bekommt der Pilot Belobigungen oder Schelte für seine geflogene Mission, nebst ein paar Erläuterungen dazu.

A-10 TANK KILLER von DYNAMIX ist ein grafisch hervorragendes Werk. Schon allein die vielen, gut digitalisierten Bilder lassen ein tolles Flair aufkommen. Das ebenfalls digitalisierte Cockpit hätte sich DYNAMIX ruhig sparen können, denn es irritiert mehr, als daß es auf irgendeine Weise nützlich sein könnte. Die Landschaftsgrafik ist durchweg schön gezeichnet und detailreich, ebenso die feindlichen Objekte. Die Spielgeschwindigkeit hätte aber etwas höher ausfallen dürfen (ich testete auf 12MHz). Durch das unrealistische Flugverhalten kann ich dieses Programm keinesfalls als pure Simulation bezeichnen, da die Maschine viel zu gutmütig reagiert. Ich würde es als eher flaue Mischung zwischen Action und Simulation bezeichnen. Erwähnenswert sind vielleicht noch die verschiedenen Außenansichten, die mittlerweile aber auch nichts Besonderes mehr sind.

Als leidenschaftlicher Simulationsspieler ist mir A-10 TANK KILLER viel zu unkomplex und abwechslungslos – da gab's schon besseres. A-10 macht sicherlich ein Weilchen Spaß – gerade wegen der tollen Grafik – bietet spielerisch aber viel zu wenig, zumal der Preis auch sehr happig ist.

Hans-Joachim Amann

Grafik	10
Handhabung	9
Technik/Strategie	8
Spielwert	8
Preis/Leistung	7



Der Thunderbolt II in Aktion. *Fotos (2): PC*

Da mußte sogar Sargon passen!

Programm: Chess Player 2150, **System:** IBM und Kompatible, Amiga (beide getestet), Atari ST, **Preis:** Ca. 85 Mark, **Hersteller:** Oxford Softworks, **Muster von:** Hamburger Softwareladen, Gärtnerstraße 5, Tel.: 040/ 4204621

Nach langer Zeit steht in ASM mal wieder Schach auf dem Programm. **CHESS PLAYER 2150** ist eine neue Simulation des königlichen Spiels, das Hersteller **OXFORD SOFTWORKS** für die 16-Bit-Maschinen herausgebracht hat. Nachdem das Konkurrenzprodukt *Chessmaster 2100* anfänglich mit einigen hartnäckigen „Bugs" zu kämpfen hatte, durfte man natürlich auf CHESS PLAYER 2150 gespannt sein. Schauen wir es uns also einfach mal an.

Auf dem PC werden CGA- und EGA-Modus angesprochen; das Schachbrett läßt sich wahlweise zwei- oder dreidimensional darstellen. Aufgrund der recht schlichten PC-Grafik entschied ich mich für schwarzweiße 2D-Darstellung in CGA-Auflösung. Die Grafik bei der AMIGA-Version ist da schon ein wenig besser und reicht in etwa an die Qualität von *Colossus Chess X* heran.

Die Bedenkzeit des Rechners wird in insgesamt zehn Stufen für Anfänger und vier weitere Klassen für gute bis sehr gute Spieler aufgeteilt. Man kann genau wie bei *Colossus Chess X* die Bedenkzeit auf die Sekunde genau voreinstellen. Weitere Features des Programms in Stichworten: Zugrücknahme, Uhr, Zugvorschlag, Turniermodus, Replay, Planen von eigenen Zügen beim Nachdenken des Gegners, Eröffnungsbibliothek, Aufbauen bestimmter Problemstellungen, Testen der Spielqualität des menschlichen Gegners anhand eines eingebauten „Schachproblemblocks" mit abschließender Benotung, Lernen von neuen Eröffnungs- und Spielvarianten im Spielverlauf, Remis möglich oder nicht möglich, Speichern von begonnenen Partien, Koordinaten, Drehen des Bretts, Sound an/aus, Markieren des letzten Zuges durch Blinken der entsprechenden Figur. Wie man sieht, ist die Handhabung des Programms wirklich gut, und auch die vielen Zusatzmenues können sich sehen lassen.

Wichtigster Aspekt eines Schachprogramms ist jedoch seine Spielstärke. Ein Aufeinandertreffen von CHESS PLAYER 2150 und *Sargon III* (Amiga) soll hierüber Aufschluß geben. Ich wählte für *Sargon III* eine Bedenkzeit von fünf Sekunden (die dieses Programm jedoch regelmäßig überschreitet) und gab CHESS PLAYER 2150 dieselben Voraussetzungen mit in die Partie. Meinen PC taktete ich mit 10 Mhz, so daß auch hier kein größerer Vorteil für den Herausforderer entstand. Ich spielte so, daß jeder Rechner abwechselnd eröffnete.

Nach sechs Partien stand es 4:2 für CHESS PLAYER 2150. *Sargon III,* bekannt für seine agressive Spielweise, hatte in der Regel mehr von der Eröffnungsphase, mußte aber im Mittelspiel dem insgesamt stärkeren CHESS PLAYER 2150 Vorteile überlassen. Im Endspiel zeigte sich dann meist, daß die figurenmäßige Überlegenheit des Herausforderers spielentscheidend genutzt werden konnte. Überraschenderweise kann man die AMIGA-Version als etwa gleichstark bewerten, was bedeutet, daß CHESS PLAYER 2150 auf diesem Rechner wohl das zur Zeit spielstärkste Programm darstellt!

Fazit: CHESS PLAYER 2150 ist eine echte Überraschung! Das Programm beweist nachhaltig, daß das letzte Wort bei der Programmierung von leistungsstarken Schachprogrammen für Homecomputer noch lange nicht gesprochen ist. Für Schachfans absolut empfehlenswert!

U.W.



PC/AMIGA	
Grafik	7/8
Handhabung	9/9
Technik/Strategie	10/10
Spielwert	10/10
Preis/Leistung	9/9

R. Schuster Computer
Computer-Hard- und Software

Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5¼

	Amiga	AtariST	PC 5¼
688 Attack Submarine*			85.90
A.B.P.*	51.90	53.90	58.90
American Icehockey*	69.90	69.90	69.90
Archipelagos*	77.90	77.90	89.90
Asterix Operation Hinkelstein*	69.90	69.90	69.90
Balance Of Power*		76.90	86.90
Balance Of Power 1990*	69.90	72.90	69.90
Bar Games*			76.90
Battlehawks 1942*	59.90	69.90	59.90
Battletech*	76.90	77.90	87.90
Billiard Sim. DT.	65.90		65.90
Bionic Commando*		51.90	51.90
Blood Money*	69.90	72.90	69.90
Bloodwych*	77.90	77.90	77.90
Bloodwych Data Disk	43.90	43.90	
Blue Angel 69*	69.90	69.90	69.90
Börsenfieber*	77.90	77.90	77.90
Bruce Lee Lives*			69.90
Buffalo Bills W.W. Rodeo Games*	76.90	76.90	76.90
Cabal	69.90	53.90	
California Games*	51.90	54.90	66.90
Carrier Command			96.90
Chaos Strikes Back		73.90	
Chase H. Q.	69.90	53.90	
Chessmaster 2100			72.90
Chessplayer 2150	69.90	69.90	
Chuck Yeagers Adv. Fl. T. 2.0*			88.90
Colonels Beguest*		122.90	
Corvette*			89.90
Curse Of The Azure Bonds*			85.90
Cycles*			76.90
Day Of The Pharaoh*	77.90	77.90	77.90
Day Of The Viper	73.90	73.90	
Die Hard*			73.90
Don't Go Alone*			76.90
Double Dragon 2	57.90	58.90	69.90
Dragon Spirit*	51.90	51.90	69.90
Dragons Lair 1*			131.90
Dragons Of Flame	73.90	73.90	73.90
Drakkhen	72.90	73.90	
Dungeon Master	76.90	76.90	
Dungeon Master Editor	29.90	29.90	
E.S.S*	81.90	81.90	114.90
Elite	77.90	73.90	76.90
Emmanuelle*	53.90	53.90	53.90
Emperor Of The Mines	69.90	69.90	
Extra Time Erw. Kick Off	29.90	26.90	
F-15 Strike Eagle 2*			104.90
F-16 Combat Pilot*	69.90	69.90	69.90
F-16 Combat Pilot EGA*			69.90
F-16 Falcon*	87.90	76.90	96.90
F-16 Falcon AT/EGA Version*			109.90
F-16 Falcon Mission Disk	62.90	62.90	
F-19 Stealth Fighter*			104.90
F-29 Retaliator	69.90	73.90	
Face Off Icehockey*			89.90
Feary Tale Adv.	62.90		107.90
Ferrari Formula 1*		77.90	77.90
Fighter Bomber	86.90	86.90	96.90
First Over Germany			82.90
Flight Simulator 2	112.90	112.90	
Flight Simulator 4*			129.90
Flight Simulator 4 DT. Handb.*			163.90
Flight S. Disc 1 Texas*			42.90
Flight S. Disc 2 Arizona*			42.90
Flight S. Disc 3 California*			42.90
Flight S. Disc 4 Washington*			42.90
Flight S. Disc 5 Utah*			42.90
Flight S. Disc 6 Kansas*			42.90
Flight S. Disc 7 Florida*	42.90	42.90	42.90
Flight S. Disc 9*	42.90		45.90
Flight S. Disc 11 Michigan*	42.90	42.90	42.90
Flight S. Disc Hawaiian Odys	45.90	45.90	45.90
Flight S. Disc Japan	42.90	42.90	42.90
Flight S. Disc San Francisco*			42.90
Flight S Disc W. European*	42.90	42.90	42.90
Football Manager 2 mit Expansion Kit	54.90	54.90	57.90
Freddys Big Top O Fun*	72.90	69.90	101.90
Freedom*	53.90	53.90	53.90
Fugger	53.90	53.90	
Full Metal Planet*	69.90	69.90	73.90
Gemini Wing	57.90	57.90	
Ghostbusters 2	73.90	73.90	86.90
Giants Compilation	86.90	77.90	
Gold Of Americas			81.90
Grand Prix Circuit DT.*	77.90		77.90
Grand Prix Master	57.90	57.90	57.90
Grave Yardage			107.90
Great Courts*	77.90	77.90	77.90
Hard Drivin*	51.90	51.90	66.90
Harley Davidson*	73.90	73.90	69.90
Heroes Quest*			122.90
Highway Patrol	69.90	69.90	
Hillsfar*	73.90	73.90	76.90
Hoyles Book Of Games*			91.90
Indiana Jones Action Game	54.90	54.90	
Indiana Jones Adventure*	77.90	77.90	85.90
Iron Lord	77.90	77.90	
Jack Niclas Golf*	73.90	73.90	73.90
Jack Niclas Golf Curses No. 1*	35.90		35.90
Jeanne D'Arc	51.90	51.90	51.90
Jet Fighter EGA*			117.90
Kaiser	118.90	121.90	
Keep The Thief*	77.90		77.90
Kennedy Approach	73.90	73.90	
Krypton Egg*	53.90	53.90	53.90
Kult*	69.90	58.90	58.90
Legend Of Djel*	53.90	53.90	53.90
Leisure Suit Larry*	59.90	58.90	76.90
Leisure Suit Larry 2*	101.90	87.90	99.90
Leisure Suit Larry 3*			122.90
Lizens zum Töten*	53.90	53.90	69.90
Lombard Rac Ralley*	73.90	73.90	73.90
M1 Tank Platoon*			109.90
Manhole			111.90
Manhunter Ny*	87.90	87.90	87.90
Manhunter San Franzisco*		89.90	89.90
Maniac Mansion*	81.90	81.90	73.90
Matrix Marauders	57.90	57.90	73.90
Mech Warrior*			89.90
Mega Pack 2*	77.90	77.90	77.90
Menace			73.90
Microprose Soccer*	73.90	73.90	76.90
Midwinter		77.90	
Moonwalker*	69.90	54.90	69.90
Mortville Manor*			69.90
Mr. Heli	72.90	72.90	
Murder in Venice*	69.90	69.90	69.90
Neuromancer*			77.90
Never Mind	57.90	57.90	73.90
New Zealand Story	69.90	58.90	
Ninja Warrior	58.90	57.90	
North And South*	58.90	58.90	58.90
North Sea Inferno	53.90	53.90	
Oekolopoly			155.90
Oil Imperium*	59.90	59.90	59.90
Oliver*	69.90	69.90	69.90
Operation Neptun*	65.90	65.90	65.90
Operation Thunderbold	69.90	53.90	
P 47	73.90	73.90	
Paris-Dakar 90*	61.90	61.90	61.90
Pictionary	73.90	73.90	73.90
Pirates*		73.90	69.90
Police Quest*	76.90	58.90	76.90
Police Quest 2*		76.90	77.90
Populous*	77.90	69.90	77.90
Populous Data Disk*	42.90	42.90	42.90
Powerdrift	69.90	54.90	
Psion Chess		73.90	73.90
Purple Saturn Day*	65.90	65.90	65.90
Quest For Time Bird*	73.90	72.90	72.90
Red Lightning	87.90	86.90	87.90
Red Storm Rising*		69.90	107.90
Rick Dangerous	73.90	73.90	72.90
Rings Of Medusa	73.90	73.90	
Rock'n Roll	73.90	73.90	
Romantic Encounter	72.90		
RVF Honda	73.90	73.90	
Safari Guns*	53.90	53.90	53.90
Seven Gates Of Jambala	73.90	57.90	
Silpheed*			87.90
Simcity*	61.90		77.90
Space Ace D.B.	122.90	122.90	
Space Quest 1*	76.90	58.90	76.90
Space Quest 2*	76.90	58.90	87.90
Space Quest 3*	101.90	87.90	107.90
Space Rogue			87.90
Stadt der Löwen	109.90		
Star Command*	82.90	86.90	99.90
Star Trek 5*			82.90
Starflight 2*			69.90
Stunt Car Racer*	69.90	73.90	69.90
Summer Edition*	69.90	69.90	73.90
Super Wonderboy	69.90	54.90	
Superquintett	61.90	61.90	
Supertrio*			53.90
Sword Of Samurai			85.90
Teenage Queen*	53.90	53.90	53.90
Teenage Queen 2	53.90		53.90
Test Drive 2*	77.90		77.90
Test Drive 2 Sc. California*	35.90		35.90
Test Drive 2 Sc. Muscles Cars*	35.90		37.90
Test Drive 2 Sc. Super Cars*	35.90		35.90
Their Finest Hour*			89.90
Theme Park	76.90	76.90	91.90
Thud Ridge*			73.90
Tim And Struppi*	53.90	53.90	69.90
Tongue Of The Fatman*			77.90
Toobin*	57.90	57.90	69.90
Tracksuit Manager	54.90	54.90	73.90
Turbo Out Run	69.90	54.90	
TV Sports Basketball	87.90		
TV Sports Football*	87.90	76.90	89.90
Vette*			91.90
Wall Street Editor*	39.90	39.90	39.90
Wall Street Wizzard*	61.90	61.90	72.90
War in Middle Earth	58.90	58.90	73.90
Waterloo	76.90	76.90	76.90
Wayne Gretzky Hockey	76.90		76.90
Windwalker*	86.90		86.90
Winners	82.90	82.90	
Winter Edition	51.90	51.90	59.90
Xenon 2 Megablast*	77.90	77.90	77.90
Yuppies Revenge*	77.90	63.90	77.90
Zak MacKracken*	77.90	77.90	77.90

* Auch für PC 3½" erhältlich. Preise auf Anfrage.

Spiele für CPC

	Cass.	Disk.
A.B.P.	28.90	39.90
Batman The Movie	31.90	44.90
Cabal	31.90	47.90
Carrier Command		54.90
Chuck Yeagers Advanced Flight Trainer		42.90
Coin Up Hits	41.90	49.90
Crazy Cars 2	26.90	41.90
Das Reich		45.90
Dragon Spirit	28.90	36.90
Emlyn Hughes Soccer	26.90	43.90
Epyx Action	35.90	49.90
Fighting Soccer	31.90	44.90
Fists'n Throttles	36.90	39.90
Flight ACE	45.90	57.90
Football Manager 2 mit Exp. Kit		43.90
Game, Set & Match 2	39.90	54.90
Gazza's Super Soccer	29.90	45.90
Gemini Wing	28.90	43.90
Ghostbusters 2	31.90	45.90
Ghouls and Ghosts	26.90	54.90
Giants Compilation	39.90	57.90
Grand Prix Master	31.90	47.90
Hard Drivin	31.90	47.90
Heroes Of The Lance	26.90	41.90
Jack Nicklaus Golf		49.90
Karate ACE	39.90	43.90
Knight Force	29.90	45.90
Microprose Soccer	43.90	59.90
Moonwalker	26.90	41.90
Mr. Heli	29.90	42.90
New Zealand Story	31.90	44.90
Night Raider	29.90	45.90
Ninja Warrior	29.90	45.90
Operation Thunderbold	31.90	47.90
Pirates 6128		57.90
Powerdrift	29.90	41.90
Red Heat	31.90	47.90
Rock'n Roll	31.90	47.90
Silkworm	29.90	45.90
Soccer Spectacular	39.90	59.90
Soccer Squad	29.90	45.90
Space ACE	39.90	43.90
Special Action	45.90	59.90
Summer Edition	28.90	43.90
Super Wonderboy	29.90	41.90
Supreme Challenge	39.90	49.90
Ten Great Games 3	39.90	43.90
Ten Mega Games	39.90	43.90
Test Drive 2	29.90	51.90
The Real Ghostbusters	29.90	44.90
Tim And Struppi	28.90	39.90
Times Of Lore	29.90	45.90
Turbo Out Run	26.90	41.90
Wec Le Mans	31.90	44.90
Winners	41.90	59.90

Hardware auf Anfrage.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telefonisch.

R. Schuster Computer
Obere Münsterstr. 33-35 · Tel. (0 23 05) 37 70 · 4620 Castrop-Rauxel

Bei allen Bestellungen unbedingt Computertyp angeben.
Geschäftszeiten: Montag – Freitag 9.00-13.00 und 14.00-18.00 Uhr, Samstag 9.00-13.00 Uhr.
Versand nur per NN zuzügl. 8,00 DM Versandkosten oder Vorkasse auf Postgiro-Kto.-Nr. 69422-460 Postgiroamt Dortmund zuzüglich 6,00 DM. Ausland nur per Vorkasse zuzügl. 12,00 DM.
Neueste kplt. Softwareliste bei jeder Bestellung kostenlos oder gegen frankierten Rückumschlag.

IT'S „MAGIC"

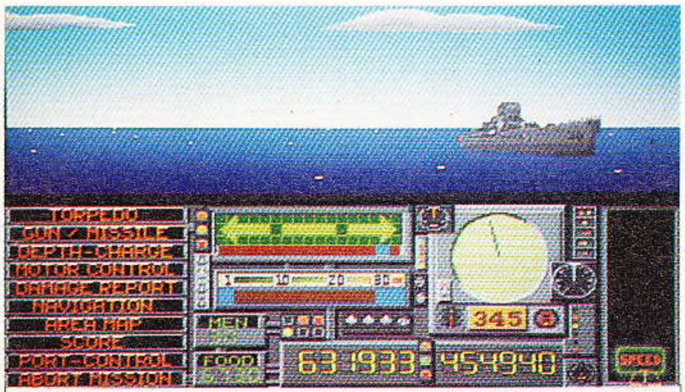
Programm: USS John Young, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Magic Bytes, Gütersloh, **Muster von:** Magic Bytes.

Der in Gütersloh ansässige Softwareproduzent **MAGIC BYTES** war in letzter Zeit bekanntlich nicht gerade vom Erfolg verwöhnt, wofür nicht nur das schlechte Abschneiden in der ASM-Jahresumfrage ein Beleg sein dürfte. Zu allem Übel knüpft nun auch das neueste Werk namens **USS JOHN YOUNG** an diese ungeliebten Traditionen an.
Erste Bedenken über die „Qualitäten" dieser Simulation kamen mir schon, als ich die Hintergrundstory zu USS JOHN YOUNG überflog. Im Jahre 1997 sehen sich die Industrieländer den Folgen einer schweren Energiekrise ausgesetzt. Unter der Führung des Irans können die arabischen Länder ohne Gefahr zum entscheidenden Schlag gegen die einst weltbeherrschenden Nationen rüsten, denn aufgrund des Energiemangels in der westlichen Welt brauchen sie keine Gegenwehr zu fürchten. Der Spieler übernimmt nun, quasi als letzter Hoffnungsträger für eine „Muselmanen-freie" Welt das Oberkommando über ein hypermodernes Schlachtschiff der US Navy, mit dem er die Schlagkraft der arabischen Mächte entscheidend schwächen soll. Soweit hört sich die ganze Chose ja noch ganz „glaubwürdig" an, doch geht man näher ins Detail, so nimmt die Story von USS JOHN YOUNG bald den Charakter einer schlecht geratenen Satire an. Als Beispiel hierfür mag die Beschreibung der Feindobjekte genügen. In dieser nämlich findet sich ein Abbild eines Greenpeace-Kreuzers mit entsprechendem Text, der vor der schlagkräftigen Bewaffnung an Bord des Fischkutters warnt
Insgesamt mit sechs verschiedene Missionstypen, die vom Konvoyangriff bis zur U-Boot-Jagd reichen, kann das neue MAGIC BYTES-Produkt aufwarten. Zudem könnt Ihr Euch eines von vier Krisengebieten (Persischer Golf, Falkland Inseln etc.) aussuchen, in denen Ihr die Islamis mit Eurer Kanonenbootpolitik zur Raison bringen wollt. Der Spielaufbau hebt sich kaum von dem anderer Schlachtschiffsimulationen ab. So gilt es für den Spieler wieder einmal, als „Mädchen für alles" in den verschiedenen Arbeitsbereichen des Schlachtschiffes mit Hand anzulegen. Neben der Rolle des Kapitäns schlüpft Ihr also auch in die des Navigators, kümmert Euch um die Waffensysteme (Torpedos, Wasserbomben und Geschütze) und so fort. In puncto Funktionsvielfalt weiß USS JOHN YOUNG, der großen Konkurrenz dieses Genres gekonnt Paroli zu bieten. Schließlich haben die Macher dieses Strategiespieles nahezu alle Features eines derartigen Schlachtschiffes in ihr Werk eingebaut, wodurch eine recht komplexe Simulation entstanden ist.
Zu meinem Leidwesen muß ich nun aber den positiven Eindruck, der im letzten Absatz unter Umständen aufgekommen sein mag, gleich wieder zunichte machen. Im Gegensatz zu dem durchaus gelungenen Aufbau von USS JOHN YOUNG konnte der eigentliche Spielablauf nämlich in keiner Weise überzeugen. Als besonders störend erweist sich die Tatsache, daß die einzelnen Arbeitsbereiche (Maschinenraum, Kartenzimmer etc.) nach dem Aufruf erst eingeladen werden müssen. Logischerweise wird der Spielfluß erheblich gestört, wenn das Diskettenlaufwerk anstelle des Spielers die meiste Zeit während der Simulation arbeitet. Zwar sind Besitzer einer Speichererweiterung etwas besser gestellt, doch kommen auch sie nicht um die mehr als nur ermüdenden Zwangspausen herum. Wirklich dick kommt es allerdings, sobald sich das Game dazu entschließt, Objekte (feindliche Schiffe, Bohrinseln etc.) auf dem Screen erscheinen zu lassen. Dann könnt Ihr Euch erst einmal entnervt zurücklehnen und den länger andauernden Tätigkeiten der Floppy zuschauen. Viel Spaß!
Eher zurückhaltend stehe ich dem technischen Part von USS JOHN YOUNG gegenüber. Schließlich setzen die Programmierer den Spieler einem wahren Wechselbad der Gefühle aus. Während der Vorspann mit der hübsch in Szene gesetzten Sicherheitsabfrage noch recht ordentlich ausfiel, hapert's im eigentlichen Spiel an allen Ecken und Enden. Nicht vergessen sollte ich allerdings die vielen ordentlich gezeichneten bzw. digitalisierten Zwischengrafiken, die das „Trauerspiel" etwas aufzulockern vermögen. Aus diesem bislang positiven Bild fallen als erstes diverse Auswahlmenüs auf, denn in puncto Outfi[t] (Schriften etc.) machen diese Teile einen echt prähistori[-]schen Eindruck.
Etwas unglücklich geriet mei[-]nes Erachtens auch die Auftei[-]lung des Bildschirmes, indem man die ganze untere Hälfte fü[r] die sauber gestalteten Instru[-]mentendisplays verwendete. Der obere Ausschnitt für die „Landschaftsgrafik" (schamlos übertrieben) wirkt da viel zu winzig. Andererseits hat dies wiederum handfeste Vorteile, da bei der Darstellung des Um[-]feldes richtig schön geschlu[-]dert wurde. Neben potthäßli[-]chen Objekten, die zudem grauenvoll animiert wurden, sticht insbesondere das Pseu[-]do-Ruckeling in des Betrach[-]ters Auge, werden doch nu[r] weiße Punkte anstatt der gan[-]zen Wasseroberfläche und dem restlichen Einheitsquar[k] bewegt. Über die lächerliche[n] Sound FX möchte ich da am liebsten Stillschweigen wah[-]ren. Lediglich die Steuerung ging in Ordnung.

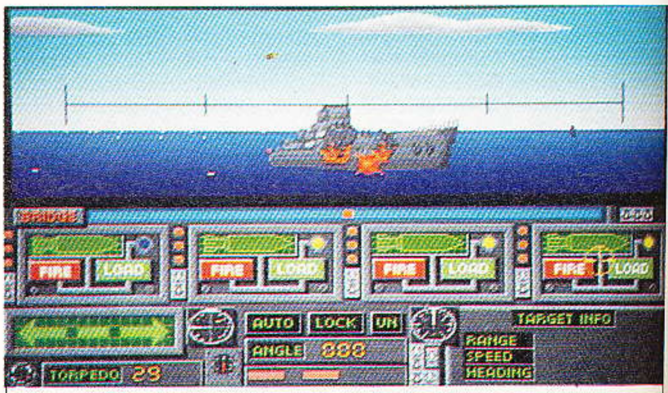
Zu einem Flop hat es bei US[S] JOHN YOUNG zwar nicht meh[r] gereicht, doch MAGIC BYTES macht mit dieser üblen Simula[-]tion seinem Namen wieder alle Ehre.

Torsten Blum

Grafik	4-5
Handhabung	6
Technik/Strategie	5
Spielwert	2
Preis/Leistung	3

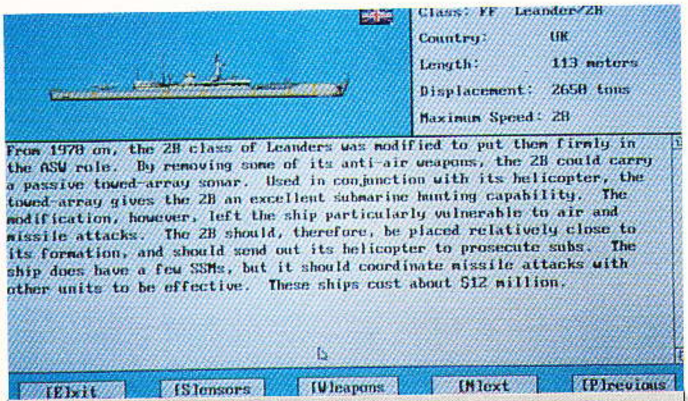


Frohgemut kommt ein Feindschiff angeschippert, um danach ...



... von Peter auf den Grund und Boden geschossen zu werden.

TEURER FLOTTEN-FIGHT



Bei HARPOON gibt's Waffen ohne Ende: Die PSS-Programmierer haben über 100 Kriegsmaschinen aus Nato und Warschauer Pakt eingebracht.

Programm: Harpoon, **System:** IBM und Kompatible, **Preis:** ca. 130 Mark, **Hersteller:** PSS/ Three-Sixty Software, **Muster von:** 18.

Wer erinnert sich noch an Tom Clancys *Jagd auf Roter Oktober?* Dieses Buch war vor zwei Jahren die Grundlage zur gleichnamigen U-Boot-Simulation für Homecomputer. Nun veröffentlicht **PSS** (zuletzt mit dem Strategiespiel *Austerlitz* erfolgreich) eine Marine-Flottensimulation mit dem Titel **HARPOON**, basierend auf dem gleichnamigen, in den Saaten recht populären Brettspiel.

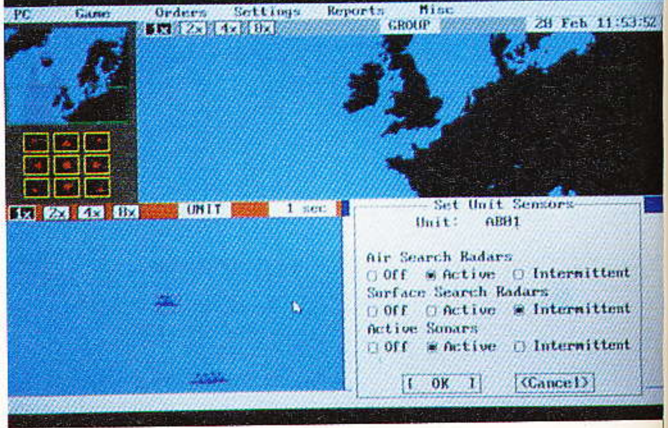
Das Geschehen: Als Kommandant der NATO übernimmt man die nordatlantische Marineeinheit komplett mit einem reichhaltigen Arsenal an Waffen und natürlich modernster Technologie. Als verantwortlicher Leiter der Mission steht man der Macht der sowjetischen Kriegsflotte gegenüber und muß versuchen, durch geschickte Strategie und Taktik den Kampf auf offener See zu gewinnen. Wer will, kann jedoch auch in den Reihen des Warschauer Pakts für die „gute Sache" kämpfen. Schauplatz der Handlung ist die Wasserzone zwischen Grönland, Island und England. Auf diesem Kartenausschnitt stehen dem Spieler zunächst zwölf verschiedene Szenarien zur Verfügung; weitere Szenarien sind allerdings schon in Vorbereitung.

Mehr als hundert der aktuellen Waffen und „Kriegsmaschinen" von NATO und Warschauer Pakt sind in diesem Programm integriert, und darf man PSS glauben, so ist HARPOON die zur Zeit am besten recherchierte und realistischste Simulation, die es für Homecomputer gibt. Eine Behauptung, die natürlich sorgfätiger Überprüfung bedarf.

Nachdem ich das Programm nun schon eine Weile auf dem Prüfstand habe, muß ich zugeben, daß HARPOON tatsächlich vieles von dem halten kann, was PSS versprochen hat. Der Bildschirm baut sich folgendermaßen auf: In der linken oberen Ecke befindet sich der Gesamtkartenausschnitt der bereits erwähnten Länder. Rechts daneben kann man auf einer Ausschnittvergrößerung (bis zu 8faches Zoom ist möglich) die im Einsatz befindlichen Einheiten kontrollieren und sichten. Das gesamte Programm ist menügesteuert, und die Befehlsgebung gestaltet sich daher ziemlich unkompliziert. Die Zeit kann ebenfalls bis zum Verhältnis einer Sekunde im Spiel zu 30 Minuten der gespielten Realität komprimiert werden. Eine eingebaute Uhr am oberen Bildschirmrand gibt darüber Auskunft. Die auf dem Hauptausschnitt zu erkennenden Einheiten können per Markierung optisch eingegrenzt werden (ein Rechteck kennzeichnet die entsprechenden Schiffe, Flugzeuge usw.). Anzuvisierende oder im Spielverlauf zu erreichende Ziele sind auf der Vergrößerung durch rote Zeichen verstärkt dargestellt.
Unten rechts auf dem Bildschirm befindet sich das „Report-Window", das Aufschluß über die wichtigsten Daten zum Spielablauf liefert und auf Wunsch auch mal eine animierte Grafik zeigt.
Man kann seine Einheiten mit Waffen bestücken und den Kurs sowie die Geschwindigkeit festlegen, Radar und Sonar zuschalten und die Formation der Flotte bestimmen. Eine Besonderheit sind die vielen Details, vor allem bei den Waffengattungen und Schiffstypen. Eine sauber gezeichnete Grafik und ein ausführlicher begleitender Text vermitteln dem Spieler das notwendige Know-How, um zielsicher vorzugehen. Das rund 80 Seiten starke Begleitheft bietet eine informative Einführung in die Welt der „aktuellen Kriegsführung" am Bildschirm.
Die Grafik ist sauber, aber ziemlich farblos gezeichnet und unterstützt sowohl CGA-, EGA, als auch VGA-Karten. Alles in allem wird jedoch in dieser Hinsicht nicht allzuviel geboten. Wer also eine Art *Silent Service* mit VGA-Grafik erwartet, wird schwer enttäuscht werden. Die Handhabung hingegen ist gut durchdacht und mit den diversen Pull-down-Menüs auch einfach und präzise.

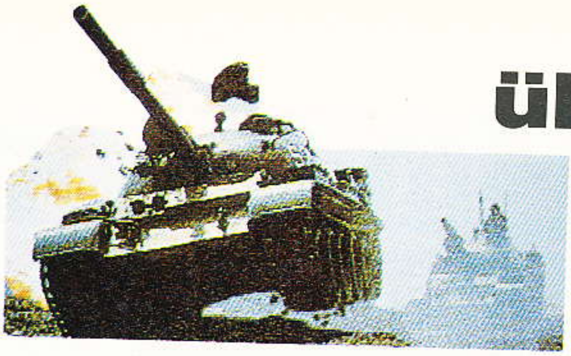
Das leider nur in englischer Sprache angebotene Handbuch ist logisch und umfassend genug, damit auch der Laie mit dem recht komplexen Szenario fertig wird. Seine Stärken hat HARPOON zweifellos in seinen strategischen Elementen. Zu würdigen ist hier vor allem die Vielfalt der im Spielverlauf vom Computer zu überwachenden und durchzuchekkenden Daten. Trotzdem: Mit rund 130 Mark halte ich das Programm für absolut überteuert; bleibt nur zu hoffen, daß wenigstens die später folgenden Erweiterungsdisketten zu einem fairen Preis angeboten werden. *UW*

Grafik	7
Handhabung	10
Technik/Strategie	10
Spielwert	8
Preis/Leistung	7



Wo sich der Flotten-Fight genau abspielt, wird in den Windows oben rechts und links gezeigt.

Mit dem über Stock und Bein

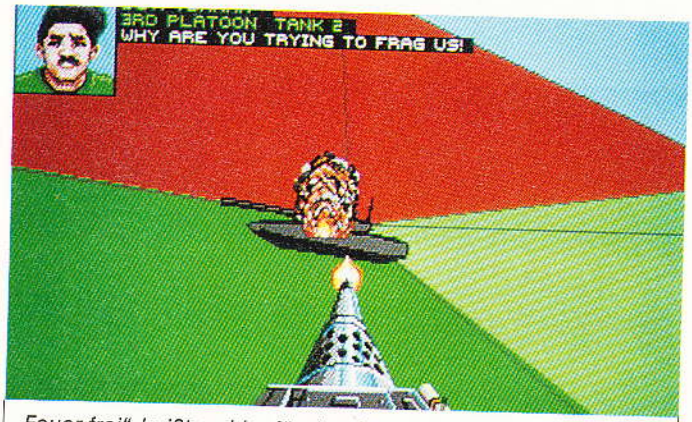


Programm: Tank, **System:** IBM AT oder Kompatible mit mind. 640 KByte und EGA- bzw. VGA-Karte, **Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Spectrum Holobyte, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Nach dem glänzenden Erfolg von **SPECTRUM HOLOBYTEs Falcon** gibt es nun wieder eine Simulation aus diesem Hause. Das neue Werk heißt **TANK** und simuliert den M1-Abrams-Panzer der amerikanischen Streitkräfte. Das Besondere bei diesem Programm ist, daß der Spieler nicht nur einen, sondern bis zu sechszehn Panzer steuern kann. Sogar über Artillerie und Flugzeuge kann die Befehlsherrschaft übernommen werden, indem man ihre Route festlegt. Drei Szenarios stehen zur Auswahl. Diese sind Fort Knox, Mitteleuropa und der Nahe Osten. In jedem Gebiet gibt es fünf Missionen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden zu meistern. Jede Mission ist in dem hervorragenden deutschen Handbuch genauestens erläutert. Auch über etwaiges Equipment des Feindes wird Aufschluß gegeben.

Egal, für welche Mission man sich entschieden hat, der Spieler kann die den Panzern vorgegebenen Wege ändern und so taktisch klügere Routen wählen. Außerdem kann einer Kampfeinheit ein bestimmter Befehl gegeben werden, wie die Verteidigung eines Gebiets, den Rückzug und das Patrouillieren. Dies ist auch von höchster Wichtigkeit, schließlich können nicht alle Panzer gleichzeitig gesteuert werden. Anfangs fahren übrigens alle Panzer per Autopilot, sogar die Bordkanone wird vom Computer gesteuert. So ist es nur möglich, strategisch vorzugehen und nicht selbst in den Kampf einzugreifen. Wer dies jedoch will (darin dürfte ja auch der Hauptreiz liegen), der sucht sich eben einen Panzer nach Wahl aus.

Während der Fahrt durch die Kampfgebiete machen die natürlichen Begebenheiten zu schaffen. Es ist nämlich keine Tiefebene, sondern es gibt Erhöhungen, steile Hänge und Berge. Sehr realistisch ist hierbei, daß an Hängen ein niedriger Gang eingelegt werden muß, will er überwunden werden.



„Feuer frei", heißt es hier für den Gunner am Rohr

Fotos (2): PC EGA



»TANK – Simulation mit Pfiff; Super-Grafiken, intelligenter Aufbau!«

den. Landstraßen gibt es natürlich auch zur Genüge, auf denen voll Stoff gefahren werden kann. Sobald ein Gegner auftaucht, sollte gefeuert werden, aber nur, wenn man sich sicher sein kann, daß es sich um einen Feind handelt, denn wer will schon die eigenen Mannen wegfegen? Zum Kampf steht eine 105-mm-Bordkanone, Sabotmunition und Heatraketen zur Verfügung. Ein lasergelenktes Zielsystem (mit Zoomfunktion) ermöglicht dem Kanonier, sicher zu zielen. Allerdings gilt dies nicht für die Bordkanone, die nach wie vor von Hand gesteuert werden muß. Wem ein Feuergefecht zu schwierig erscheint, der kann dies auch dem Computer überlassen und sich ganz auf das Fahren konzentrieren. Feindliches Equipment besteht aus dem hervorragenden T-80-Panzer, dem MI-24-Helikopter (Hind), der SU-25, dem BMP-2-Panzer und einigen anderen Fahrzeugen – insgesamt deren acht, was ruhig etwas üppiger hätte ausfallen dürfen. Auf eigener Seite kämpfen zehn verschiedene Vehikel um den Sieg.

Verschiedene Aus- und Ansichten lassen das Geschehen aus vielen Perspektiven beobachten. Die Instrumenten sind alle sehr übersichtlich, und es fehlt nichts Wichtiges. So wird die Lage des Panzers ständig angezeigt; ob er bergauf oder -ab fährt, seitlich irgendwo abfällt oder in welche Richtung die Kanone zeigt. Drehzahlmesser, Tachometer und Tankanzeige dürfen genausowenig fehlen wie ein Kompaß.

Da auch Nachteinsätze durchgeführt werden müssen, gibt es ein sogenanntes Thermal Periscope, das bei Nacht oder Rauch eine bessere Sicht ermöglicht.

Rauch ist übrigens auch eine wichtige Sache: dieser kann nämlich erzeugt werden, um einem Verfolger die Sicht zu versperren.

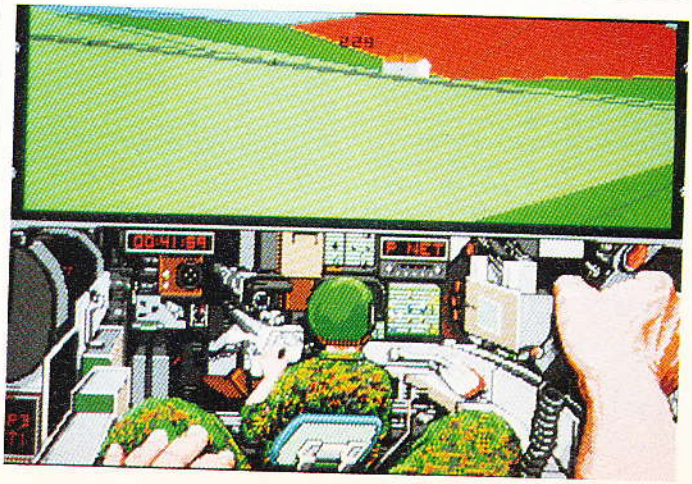
TANK ist nichts für Leuten, die mal eben so eine Runde zokken wollen, sondern es erfordert eine Phase der Eingewöhnung und viel Übung, da das Programm sehr komplex ist. Die Grafik unterstützt leider nur EGA-Grafikkarten, was aber nicht heißen soll, daß sie schlecht ist. Die Panzer sind nämlich sehr gut dargestellt, und es gibt eine Reihe von Gebäuden, die in ausgefüllter 3D-Vektorgrafik vorbeihuschen.

Die Kampfgebiete sind wirklich riesengroß, natürliche Begebenheiten sind gut einbezogen worden. Zugegebenermaßen hätte die Grafik bei 12 MHz etwas schneller sein können.

Alles in Allem ist sie aber schnell genug. Leider muß sich ein jeder mit dem PC-üblichen Lautsprechergedüdel begnügen, da keine Soundkarten unterstützt werden. Schade, ein paar digitalisierte Soundeffekte wären sicherlich nicht fehl am Platze gewesen. Insgesamt gesehen ist TANK aber eine hervorragende Simulation, die jedem Simulationsfan empfohlen werden kann. Falcon ist zwar ein Stückchen besser, doch ist TANK ein würdiges Nachwerk.

Hans-Jochaim Amann

Grafik	**9**
Handhabung	**10**
Technik/Strategie	**10**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**10**

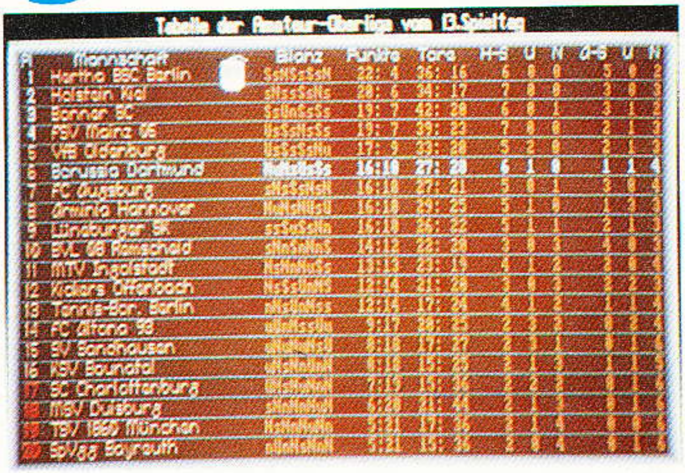


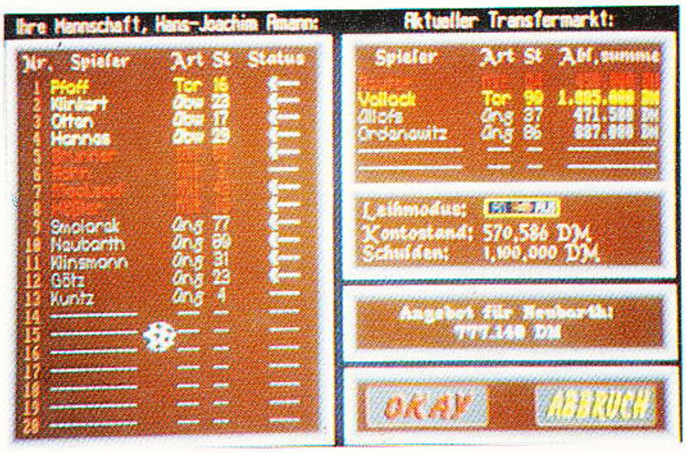
Managen im Quartett

Programm: Bundesliga Manager, **System:** Amiga (getestet), PC (angeschaut), **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Software 2000, Plön, **Muster von:** Hersteller.

Fußballmanager gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Hinter dieser Fülle an solchen Programmen verbarg sich so manches Schwarze Schaf. Aber es gab auch viel Licht in diesem Genre. So zum Beispiel die *Football-Manager I+II*, welche ich persönlich nächtelang durchzockte, und die mittlerweile zu den Software-Klassikern zählen. In jüngster Zeit gesellte sich noch der *Player Manager* von *Anco* dazu. Nun gibt es wieder solch eine Simulation, die mich stundenlang an den Bildschirm fesselte, den **BUNDESLIGA MANAGER** von **SOFTWARE 2000**.
Bei diesem Programm wird in den deutschen Ligen gespielt. Echte „Heimspielatmosphäre" also, da auch alle Spielernamen den bundesrepublikanischen Vereinen entnommen sind. (Anmerkung hierzu: Spieler- wie auch Vereinsnamen können im Editor geändert werden.) Eine wichtige Neuerung gegenüber dem alten Spielprinzip ist, daß bis zu **vier Mitspieler** beim BUNDESLIGA MANAGER ihr Können unter Beweis stellen können.
Wie bei allen Spielen dieses Genres gilt es, seiner Mannschaft zum Aufstieg in die Erstklassigkeit zu verhelfen und ein ausreichendes finanzielles Polster zu sichern. Für dieses Unterfangen stehen dem Manager DM 500.000 zur Verfügung, die in Spielergehälter, Stadionausbauten und die Verpflichtung neuer Spieler investiert werden. Viel ist eine halbe Million wirklich nicht, doch steht die Bank mit Krediten (bei hohem Zins natürlich) zur Verfügung. Maximal 2.000.000 Mark dürfen hier aufgenommen werden.

Um seiner anfangs meist recht schwachen Mannschaft zu neuen Kräften zu verhelfen, sollten gute Spieler verpflichtet werden. Die Qualität eines Spielers kann seinen Gütepunkten (0-99) entnommen werden. Wenn man Glück hat, so übernimmt hin und wieder ein Sponsor die Hälfte des Kaufpreises, was durchaus erheblich sein kann. Ist nicht genügend Bares vorhanden, so ist es auch möglich, einen Spieler







der Transferliste für eine Saison auszuleihen. Der Preis hierfür beträgt stets ein Drittel des Normalpreises.
Bevor ein Spieltag ausgetragen wird, müssen ein paar grundlegende Dinge erledigt werden. So zum Beispiel die Spieleraufstellung, die wahlweise vom Computer übernommen werden kann. Aber auch der Spieleinsatz der Mannschaft ist zu wählen. Ist er zu hart, hagelt es Gelbe (und Rote) Karten. Äußerste Härte ist also nur in extrem wichtigen Spielen einzusetzen. Wurde alles geregelt, geht's dann endlich los, das Spiel wird ausgetragen. Das Spielfeld wird von der Seite dargestellt, allerdings sehr schmal, denn schließlich werden bei vier Konkurrenten alle Felder gleichzeitig gezeigt. Der Ball bewegt sich nun abwechselnd nach rechts und links. Spieler werden nicht dargestellt. Fällt ein Tor, so wird dies unter dem Jubel der Zuschauer angezeigt. Über eine Zusatzoption ist es möglich, während des eigenen Matches Zwischenergebnisse anderer Mannschaften angezeigt zu bekommen. Quasi das Radio des Managers.
Nach einem Spieltag besteht die Möglichkeit, die Ergebnisse aller drei Ligen und Tabellenstände einzusehen. Verschiedene Teambilanzen geben jederzeit Aufschluß darüber, wie es um das eigene Team bestellt ist. Neben dem erzielten Zuschauerschnitt wird auch der benötigte angegeben, der sich auf alle laufenden Ausgaben (Kredittilgung, Spielergehälter) bezieht. Weiterhin können Eintrittspreise geändert und die Stadionkapazität erhöht werden.
Besonders viel Spaß kommt natürlich im Mehrspielermodus auf, in dem auch Transaktionen wie Spielerverkauf oder Kreditaufnahme untereinander durchgeführt werden können. BUNDESLIGA MANAGER ist nicht zuletzt durch die Mehrspieleroption ein Spiel, das zu überzeugen weiß. Hier wurden alle wichtigen Punkte einer Managersimulation eingebaut. Vor allem die Statistiken sind lobenswert.
Erwähnenswert auch, daß in einem Editor neue Vereinsembleme gezeichnet werden können. Dies setzt allerdings eine Speicherkapazität von 1 MByte voraus und ist nur für Amigianer möglich. Dies ist auch, bis auf Soundeffekte, welche auf dem PC ganz weggelassen wurden, der einzige Unterschied zwischen beiden Versionen.

BUNDESLIGA MANAGER ist meines Erachtens ein Programm, das alle wichtigen Punkte dieses Spielegenres in sich vereinigt. Es ist spannend, stressig, und es macht vor allem einen Heidenspaß.

Hans-Joachim Amann

Grafik	1 (unwichtig)
Handhabung	10
Technik/Strategie	10
Spielwert	10
Preis/Leistung	10

Xenomorph oder Xenomurks?

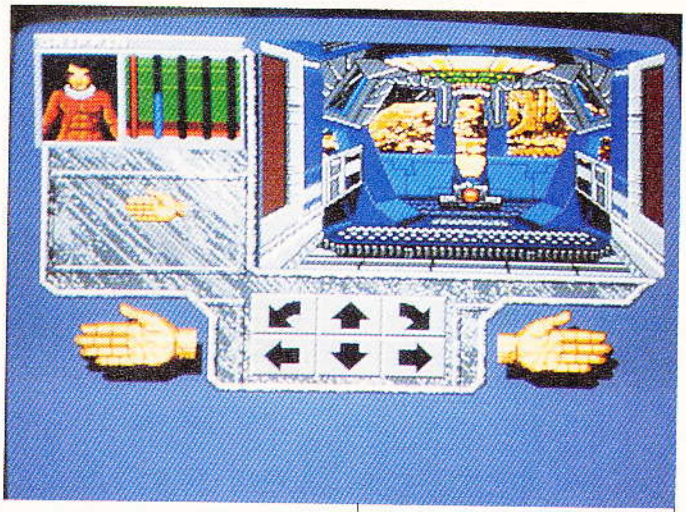
Programm: Xenomorph, **System:** Amiga (tested), IBM, Atari ST, C64, Archimedes, **Preis:** Ca. 85 Mark, **Hersteller:** Pandora, England, **Muster von:** 10.

Please, Baby, please, laß es „'rüberwachsen!" sage ich zu Supervisor Kleimann, als er **XENOMORPH** in den Händen hält und krampfhaft überlegt, wer es denn nun testen soll. Die ganze Sache sieht verdammt nach *Dungeon Master* aus; und da ich *DM* mit Vorliebe gespielt habe, hoffe ich den gleichen Spaß bei XM zu finden. Das umfangreiche und ausführliche deutsche Handbuch läßt auf ein sehr komplexes Spiel schließen, so daß ich mit einer blitzartigen Bewegung das Spiel aus Manfreds Händen reiße und hakenschlagend in unsere digitale Gruft abtauche, bevor seine bionische Komponente auch nur „papp" sagen kann (damit es die ASM auch noch in hundert Jahren gibt, wurde schon vor geraumer Zeit die gesamte Redaktion gegen Cyborgs ausgetauscht). Dort angelangt, schubse ich Sandra vom Stuhl, die wieder mal irgend so'n Loserspiel auf dem Amiga durchcheckt, schmeiße die Disk hinterher und lade mein Game.

Nach kurzer Ladezeit erscheint ein mäßiges Titelbild, das allerdings von einem fetzigen Stereosound begleitet wird. Ein Druck auf die Leertaste, und das Game steht. Ach ja, um was geht's überhaupt? Nun, unser Held Griffin soll einer extraterrestrischen Bergwerkskolonie Versorgungsgüter bringen. Sein Raumschiff wird beim Anflug zerstört, und der Held kann sich noch bis zur Kolonie schleppen. Dort scheint aber irgend etwas passiert zu sein, denn kein Mensch meldet sich. Es haben mal wieder die Aliens zugeschlagen und scheinbar alle getötet. How auch ever, Griffin muß auf jeden Fall das zur Kolonie gehörige Raumschiff wieder flott machen, um nach Hause zurückkehren zu können (irgendwie die Antimateriekonverter neu auffüllen oder so).

Genau hier beginnt das Game. Auf dem Screen steht Griffin, nur mit einer Unterhose begleitet, und glotzt mich an. Ansonsten hat er nichts bei sich. Das bedeutet also, daß erst einmal Ausrüstungsgegenstände gesucht werden müssen. Im unteren Bildschirmteil befinden sich Richtungspfeile, die – genau wie bei *DM* – mit der Maus angeklickt werden müssen, um den Helden in Bewegung zu setzen. Griffin steht in einer Glaskuppel im Randbereich des Raumschiffs. An der Wand befindet sich ein Druckknopf, der natürlich sofort betätigt wird. Ein Schott fährt nach oben und legt ein technisches Gerät frei, das ich ebenfalls per Knopfdruck betätige. Das war allerdings ein Fehler, denn wie sich zwei Sekunden später herausstellt, habe ich die Selbstvernichtung aktiviert (und tschüß!!).

Nun, das Schöne an Computergames ist, daß man seinen eigenen Hals nicht riskieren muß. Sprites sind unsterblich! Also auf ein Neues. Diesmal gehe ich gleich aus dem Raum und beginne auch sofort eine Karte anzufertigen, was angesichts der Größe des Raumschiffs unerläßlich ist. Nach einigem Herumstöbern findet sich ein Raum, in dem diverse Gegenstände aufzusammeln sind. Neben einem Raumanzug finde ich einen Helm, Schuhe, Konserven, deren Inhalt auch gleich verspeist wird (mit Cursor aufnehmen und zum Kopf führen), Disketten, Energiezellen (für Waffen und technische Geräte), einen Luftanalysator, eine Laserwumme etc.. So gerüstet, wird erst einmal abgesaved (Diskettensymbol oben rechts). Wie ich an der Lebenserhaltungsanzeige oben rechts ablesen kann, braucht Griffin dringend Flüssigkeit (gelber Balken), da ansonsten das Durchhaltevermögen sinkt (blauer Balken) und infolgedessen die Gesundheit (roter Balken) angegriffen wird. Ganz rechts befindet sich noch ein Balkenfenster, das die Strahlenbelastung anzeigt, die aber nur in bestimmten Gebieten der Station auftritt. Also auf zum Kaffeeautomaten, blaue Kreditkarte inserten und Getränk wählen!

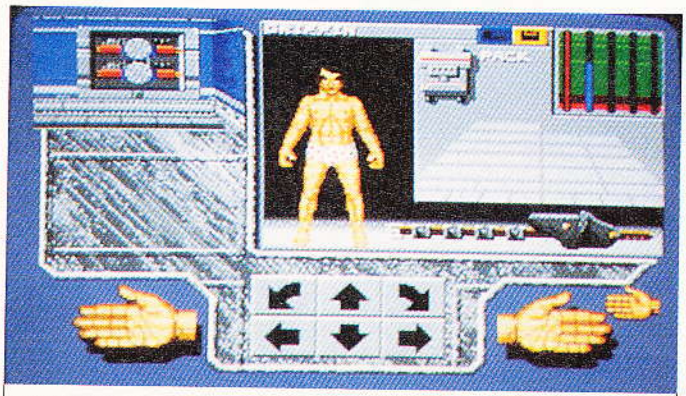


Fotos (2): Amiga

Nach einer Weile finde ich eine andere Ebene, auf der der erste Feindkontakt stattfindet. Es sind allerdings keine Aliens, die da angreifen, sondern zu der Station gehörende Roboter, die mich als Eindringling auffassen und dementsprechend behandeln. Dank der Laserwumme stellen die Schwebekugeln aber keine Gefahr dar. Die Etage, auf der ich mich jetzt befinde, ist so ziemlich die verzwickteste, was die Orientierung angeht. Es handelt sich um eine riesige, überall gleich aussehende Halle mit diversen Seitengängen und Dead Ends. Selbst die Erstellung eines Plans ist außerordentlich schwierig. Mehr durch Zufall (ich bin nicht gerade der beste Kartenmacher) finde ich den Zugang zur nächsten Etage. Hier warten auch schon die ersten Aliens, die aber nicht sonderlich aggressiv sind. Das liegt wahrscheinlich daran, daß sie noch nicht ausgewachsen sind – sozusagen Baby-Aliens. Die ausgewachsenen Vertreter dieser Gattung, die bisher nicht in Erscheinung getreten sind, werden wohl etwas härter vorgehen. In diesem Stockwerk finden sich wieder verschiedene Gegenstände und auch eine Vorrichtung, mit der die Energiemagazine erneut geladen werden können (also verbrauchte Magazine auf keinen Fall wegwerfen!). Was soll ich zum Abschluß sagen? Technisch und optisch steht Xenomorph dem beliebten *Dungeon Master* in nichts nach. Besitzer nur eines Laufwerks werden allerdings „die Krise kriegen", denn beim Betreten einer Leiter (von denen es etliche gibt) muß jedesmal die Diskette gewechselt werden, was auf die Dauer mit Sicherheit zu einem nervous breakdown führt.

Die Räumlichkeiten sind sehr ausgedehnt, und es gibt viele Gegenstände zu finden, die einen im Spiel weiterbringen. Trotzdem fehlt das gewisse Etwas, welches die Faszination von *DM* ausmachte. Vielleicht sind die Aliens nicht vielfältig genug und auch zu leicht zu überwinden. Es fehlt auch an Rätseln, deren es ja in *Dungeon Master* genug zu lösen gibt. Es kommt einfach keine richtige Atmosphäre zustande.

Klaus 'Cruiser' Segel



Luftig und kühl: Die Herren-Sommermode anno '90.

Grafik	**8**
Atmosphäre	**6**
Story	**6**
Vokabular	**Icons**
Preis/Leistung	**7**

ÜBER DIE ZWEI IGORS UND ANDERE ZWILLINGE

Programm: Castle Master, **System:** Commodore Amiga (angeschaut), ST, IBM-PC, C-64, Amstrad, Spectrum, **Preis:** variiert je nach System und Datenträger, **Besonderheit:** in Deutsch, **Hersteller:** Incentive/ Domark, London, England, **Muster von:** Domark, England.

Über die FREESCAPE-Technik will ich mich gar nicht erst auslassen, denn gespalten ist das Lager derer, die Ahs oder Buhs ertönen lassen. Ich persönlich liege wohl mehr dazwischen – Grafiken zwar sehr gut; Bewegungsabläufe vielleicht etwas zu langsam und ruckelig. Aber: Wie gesagt, mich interessiert mehr der Inhalt dieses neuen Adventures, das auf den Namen **CASTLE MASTER** hört und aus der Alchemistenküche von **INCENTIVE** stammt. Für **DOMARK** ward es produziert.

Was zunächst auffällt, ist das äußerst umständliche Verfahren mit der Steuerung: „Mit Stick und Maus – welch' ein Graus!", kann man da nur sagen. Die wohl beste Art, durchs Adventure zu kommen, ist, über die Tasten zu gehen (obwohl man zum Abfeuern von Gegenständen und Geistern halt das linke Maus-Ohr betätigen muß). Der andere Nachteil: Obwohl das Adventure in Deutsch ist, hat man wohl vergessen, dem Übersetzer die Chance zu einer Endkorrektur der „Messages" zu geben. Teilweise sieht's ein wenig nach Holländisch aus; bei einem Hinweis (auf den gelben Tafeln) hat man die letzte Zeile aus einer anderen Botschaft verwendet usw. Dennoch: Das „Deutsch" reicht aus, um sich gut zurechtzufinden.



Zur Story: Sie müssen versuchen, Ihren „Zwilling" aus den Klauen des bösen Magisters zu befreien. Zu Beginn wählen Sie aus, ob Sie mit Prinz oder Prinzessin (schnurzpiepe) auf die Suche nach dem anderen Teil gehen möchten. Sie bewegen sich „vectral" durch diverse Gänge, Korridore und Räume, vernichten Geister, sammeln Pentacles (magische Fünfecke) und Schlüssel auf. Zu guter Letzt töten Sie all' die Geister, die sich vor den Magister stellen, blasen dem Zauberer hernach das Lebenslicht aus, schnappen sich Ihren „Zwilling" und verschwinden aus dem „Castle of Eternity" (dem Schloß der Ewigkeit). Im Screen – linkerhand – erkennen wir drei Turmfenster. Der Klick unten läßt uns kriechen (ist sehr oft vonnöten), der Klick aufs mittlere läßt uns laufen, während wir per Mausklick aufs obere Fenster rennen können. Unten rechts klicken wir den Punktestand ab. Dies alles kann aber auch im Hauptmenü (auf CASTLE MASTER klicken) eingestellt werden. Hier befindet sich auch die SAVE/LOAD-Option.



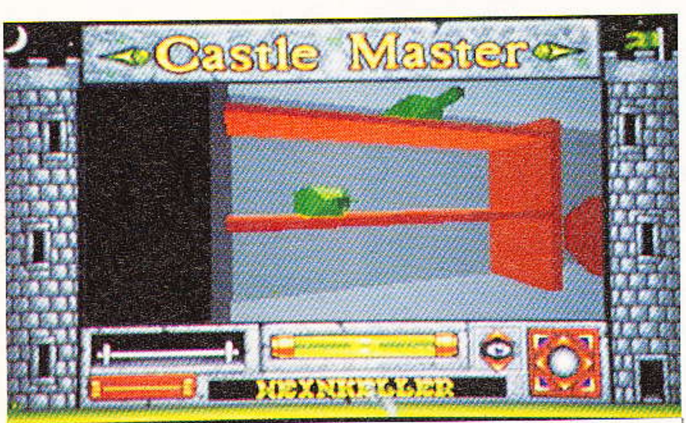
Süffig: CASTLE MASTER verfügt über einen Weinkeller.

Sie wissen, daß Sie sich zunächst einmal in der Zauberhütte (in der Nähe des Schlosses) umsehen und sich eine Karte zeichnen müssen. Falls Sie bei letzterem schlampen, werden Sie Ihre Quittung in Form von Ratlosig-, Orientierungslosigkeit und Konfusion erhalten. Die am Start mitgelieferte Stärke (erkennt man an der Hantel-Anzeige!) liegt bei „Gesund". Mit dieser ist es nicht möglich, den großen Wackes (mächtiger Felsbrocken) zu bewegen; geschweige denn, mit ihm die Zugbrücke herunterzulassen. Dies geht nur mit „Herkules!". Um diese Stärke zu erreichen, muß man Käse, Wasser und Wein zu sich nehmen. Bisweilen sollte man auch mal an Blumen riechen und magische Zaubertränke Ex-und-Hopp saufen. Diese Energie sollte man nicht nur des Steines wegen immer mindestens bei „Gesund" halten, da Stürze aus gewissen Höhen sowie die Anwesenheit von Geistern (welche mit Maustaste links abgeschossen werden müssen) jene erheblich sinken lassen. Wesentlich rapider bergab geht's allerdings, wenn Sie ins Wasser geraten. Egal, ob am Burggraben oder beim Swimmingpool – denken Sie daran, Sie können nicht schwimmen! Wer sich gleich an die Sache mit dem Fels machen möchte, sollte so weit wie möglich durch die Katakomben schlendern, die Geister schnell und treffsicher zur ewigen Ruhe fahren lassen und sich danach erst an den Häppchen und Trinkereien erfreuen. Mit anderen Worten: In der Karte vermerken, wo der Speck liegt und auf dem Rückweg das Zeug mampfen. Jetzt kann man, im Freien angelangt, den Stein „in Verbindung" mit der Zugbrücke bringen.

Der „normale" Weg führt allerdings durch die Zauberhütte nach unten, wo wir mittels der Katakomben in das Innere des Schlosses gelangen. Das Kernstück, der Hauptausgangspunkt, liegt im Öffnen der Tür zum Treppenaufgang. Von hier aus hat man alle Möglichkeiten und alle Zeit der Welt (obwohl man mit Taste „H" pausieren kann), die einzelnen Rätsel zu lösen und damit die Fünfecke im Gruftraum zu „installieren". Des weiteren gibt's eine Reihe von Schlüsseln (deren zehn) zu finden, die uns Zugang zu verschlossenen, geheimnisvollen Türen ermöglichen. Jene Schlüssel können im Übersichtsmenü (dazu oben auf das „Castle Master-Signet klicken!) einzeln angeklickt werden. Die Beschreibungen erfolgen prompt; der „?.-SCHLUESSEL" ist ein sogenannter „unmarked Key", über dessen Bedeutung wir noch nichts wissen.

Hier einige Tips, wo und wie man die Schlüssel bzw. die Pentacle (Fünfecke) ausfindig macht:

In „Igor's Kammer" muß zunächst ein großer Geister-Sprite abgeklickt werden, bevor wir



Die Geschütze sind nicht ohne. Also aufpassen!



Fotos (4): Amiga

eine Truhe öffnen und einen Schlüssel sowie zwei Münzen (Schatz) aufnehmen können (Aufnahme oder Erkundungen erfolgen mit der rechten Maus-Taste). INCENTIVE scheint wohl ein Fan von dem *Monty Python*-Streifen *„Die wunderbare Welt der Schwerkraft"* zu sein. Denn: Wie in einem Sketch aus genanntem Film finden wir gleich zwei „Igor's Kammern" mit zwei gigantischen Monstern, aber zwei unterschiedlichen Schlüsseln! Merkwürdig...

Den Schlüssel zum Treppenaufgang (ein güldener!) machen wir in den Stallungen aus. Wir lesen auf der gelben Tafel was von Homer usw., denken an die Odyssee und erinnern uns ans Trojanische Pferd. Wir schieben das Gatter in der Mitte weg, gehen zum Pferd, kikken „Kriechen" (nicht „Griechen"!) an und schauen dem Pferd mal auf die Unterwäsche...



»CASTLE MASTER – ein 'vectrales' FREESCAPE-Adventure der besonderen Art. Echt gut, das Teil!«

Auch im Pool gibt's was zu finden. Dazu öffnen wir die Tür, beseitigen den fliegenden Geist und lassen das Wasser ab (gelben Hebel betätigen). Nun **vorsichtig** die Stufen zum trockenen Pool hinunter – und siehe da, dort iss' ja was...

Andere Schlüssel sind einfacher auszumachen: Manche hängen einfach an der Wand (Küche) oder liegen auf dem Boden (Scheune). In der Schmiede läßt sich der Blasebalg bewegen. Was kann man wohl hier entfachen? Noch'n paar Tips: Auf dem Brunnen (oben im Freien); unter der Kanzel; unter der Fußmatte; bei dem Gold im Schrein; bei der Beobachtung des Sterns am Himmel oder in der versteckten Kiste unter dem Korn wimmelt es vor Überraschungen.

Falls man zum Kirchendach „hinaufkatapultiert wurde (von der Zugbrücke aus), steht man schon mit mindestens 5.000.000 Punkten in der Hitliste. Jetzt muß nur noch schnell die Kneipe aufgesucht und letztlich dem Magister der Garaus gemacht haben. Man stelle sich die Frage: „Wie hat David Goliath erlegt?"

Schluß nun mit den Hinweisen. Es reicht. Finden Sie nun gefälligst selbst den Weg zum Erfolg... CASTLE MASTER, ein etwas außergewöhnliches Adventure, ist eindeutig FREESCAPE-artig. Wie schon gesagt, gehen die Meinungen zu dieser 3D-Technik auseinander. Die Art des Adventurens (leider keine von M.K. geliebte Texteingabe möglich!) ist dennoch unterhaltsam, weil eigentlich ziemlich einfach. Etwas lästig hierbei: Die tiefen Stürze und die Ballerei auf die Geister. So was kostet nur computerbedingte Energie und menschliche Nerven. Schön dagegen, daß man die Spielstände absaven kann, die SFX recht ordentlich sind und daß recht viel Spielfreude aufkommt, da man nicht stundenlang rumlaufen muß, um was zu finden. CASTLE MASTER ist ein atmosphärisch dichtes Abenteuer, das getrost als Nachfolger der legendären *Driller*, *Dark Side* und *Total Eclipse* gefeiert werden kann. Echt gut, dies Teil!

Manfred Kleimann

Grafik	8
Sound/SFX	9
Story	9
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10

KaroSoft

Jürgen Vieth

Amiga

688 Attack Sub engl. 64,00/dt.	a.A.	Midwinter, dt. Handb.	a.A.
Austerlitz, dt. Handbuch	69,00	North and South, kpl. deutsch	66,00
Balance of Power 1990	64,00	Ölimperium, kpl. deutsch	53,00
Budocan, dt. Handbuch	69,00	P 47 Thunderbolt, dt. Handb.	69,00
Bundesliga Manager, kpl. dt.	55,00	Pinball Magic, dt. Anltg.	56,00
Chambers of Shaolin, dt. Anl.	69,00	Pipemania, dt. Anltg.	69,00
Conquerer, dt. Handbuch	69,00	Pirates, dt. Handb.	a.A.
Cycles	69,00	Player Manager, dt. Version	55,00
Dragon's Lair, 1 MB	90,00	Populous, dt. Handb.	65,00
Dragon's Lair II	109,00	Populous, Datad. (The pr. Lands)	39,00
Dragon's Breath, kpl. dt.	79,00	Rainbow Island, dt. Anltg.	64,00
DRAKKHEN, kpl. deutsch	78,00	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72,50
Dungeon Master, kpl. dt. 1 MB	72,50	Rock'n Roll, dt. Anleitung	64,00
East vs. West, dt. Handbuch	69,00	RVF - Honda, dt. Handb.	65,00
Elvira, dt. Handbuch	79,00	Sherman M 4 Tank, dt. Handb.	a.A.
Fighter Bomber, dt. Handbuch	75,00	SIMCITY, deutsche Anleitung 512K	67,00
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	Space Ace, dt. Handbuch 512K	75,00
F 16 Falcon, dt. Handbuch	79,00	Starflight, dt. Handbuch	69,00
F 16 Falcon-Miss.-Disk, dt.Handb.	55,50	Stuntcar Racer, deutsches Handbuch	69,00
F 29 Retaliator	a.A.	Bodo Ilgn. Super Soccer, dt. Anl.	55,00
Full Metal Planete, dt. Handbuch	67,00	Swords of Twilight, dt. Anleitung	69,00
Ghost Busters II, dt. Anleitung	64,00	Test Drive 2.0, The Duel	69,00
Hard Drivin', dt. Anleitung	49,00	Their finest Hour, dt. Anl.	a.A.
Hillsfar, dt. Anleitung	66,00	Tower of Babel, dt. Handb.	69,00
It C. From T. Desert, dt. Handb. 1MB	79,00	TV-Sports-Basketball, dt. Handb.	79,00
Iron Lord, dt. Anleitung	69,00	Waterloo, dt. Handbuch	71,00
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl.dt.	99,00	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	59,00
Kick Off, dt. Anleitung	49,00	Wall Street Editor, kpl. deutsch	39,00
Indiana Jones (Graf. Adv.) kpl. dt.	69,00	Windwalker	75,00
Lords o. the Rising Sun, dt. Anltg.	78,00	X - Out, dt. Anleitung	55,00
Maniac Mansion, kpl. dt.	69,00	XENON II "Megablast", dt. Handb.	69,00
		Zak McKracken, kpl. deutsch	67,00

Atari ST

Austerlitz, dt. Handbuch	69,00	P 47 Thunderbolt, dt. Handb.	69,00
Battlehawks 1942	59,00	Pipemania, dt. Anltg.	55,00
Bloodwych, dt. Handbuch	69,00	Pirates, dt. Handbuch	65,00
Bloodwych Datadisk, dt. Anltg.	39,90	Player Manager, dt. Version	55,00
Chambers of Shaolin, dt. Anltg.	55,00	Police Quest II	69,00
Conquerer, dt. Handbuch	69,00	Populous, dt. Handb.	65,00
Dungeon Master, kpl. dt.	69,00	Populous, Datad.(The pr. Lands)	39,00
Chaos Strikes Back	69,00	Rainbow Island, kpl. dt.	51,00
Day of the Pharao, kpl. dt.	69,00	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72,50
Dragon's Breath, dt. Handb.	79,00	Sim City, dt. Anltg.	67,00
Elite, dt. Handbuch	69,00	Sharman M 4 Tank, dt. Anleitung	a.A.
Elvira, dt. Handbuch	79,00	Space Ace, dt. Handb.	109,00
Esprit (Appl. Syst.), deutsch	79,50	Space Quest III	79,00
Fighter Bomber, dt. Handbuch	76,50	Starcommand	75,00
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	Starflight, dt. Handb.	69,00
F 16 Falcon, dt. Handbuch	74,50	STOS - The Game Creator, deutsch	105,00
F 16 Falcon-Miss.-Disk, dt. Handb.	55,50	STOS - The Game Creator, engl.	79,00
F 29 Retaliator, dt. Handbuch	64,00	STOS - Compiler	49,00
Full Metal Planete, dt. Handb.	67,00	STOS - Sprites	39,00
Great Courts, dt. Anleitung	69,00	STOS - Maestro	62,00
Kick Off, dt. Anleitung	49,00	STOS - Maestro Plus	199,00
Hillsfar, dt. Anleitung	66,00	Bodo Ilgners Super Soccer, dt.Anltg.	55,00
Indiana Jones (Grafik Adv) kpl. dt.	69,00	Their finest Hour, dt. Anleitung	a.A.
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,00	Tower of Babel, dt. Handb.	69,00
Larry III	95,00	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	65,00
Maniac Mansion, kpl. deutsch	69,00	Wall Street Editor, kpl. deutsch	39,00
Microprose Soccer, dt. Handbuch	66,00	Windwalker	75,00
Midwinter, dt. Handbuch	69,00	XENON II, Megablast, dt. Anltg.	69,00
North & South, kpl. dt.	66,00	X-Out, dt. Anleitung	55,00
Ölimperium, kpl. deutsch	53,00	Zak McKracken, kpl. deutsch	69,00

IBM

A 10 Tank Killer	95,00	LHX Attack Chopper, dt. Anltg.	105,00
688 Attack SUB *	79,00	M 1 Tank Platoon, dt. Anltg.*	88,00
Austerlitz, dt. Handbuch*	69,00	M 1 Tank, dt. Handbuch*	95,00
Balance of Power 1990	64,00	Manhunter "San Francisco"*	95,00
Block Out (Tetris ähnlich)*	69,00	Maniac Mansion, kompl. deutsch*	69,00
Budokan, dt. Anleitung	69,00	Microprose Soccer, dt. Anleitung	69,00
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	66,00	Ökolopoly, kpl. deutsch*	149,00
Carrier Command, dt. Handbuch	69,00	Ölimperium, dt. Anleitung*	53,00
Champions of Krynn*	75,00	Pirates*	69,00
Codename "Iceman"*	107,00	Police Quest 2*	79,00
Colonel's Bequest*	107,00	Populous, dt. Handbuch*	69,00
Cycles*	69,00	Populous Datadisk*	39,00
Dragon's Lair	109,00	Samurai, dt. Anleitung*	75,00
Dungeon Master, kpl. deutsch	105,00	SimCity, dt. Anleitung*	69,00
Elite	69,00	Space Quest III*	95,00
F 15 Strike Eagle II*	89,00	Star Command	75,00
F 16 Combat Pilot*	67,00	Starflight II	64,00
F 19 Stealth Fighter EGA/Hercul*	91,50	Star Trek V, The Final Frontier	72,50
F 16 Falcon, AT u. norm. Version je*	95,90	Street Rod*	56,00
Flight Sim. 4.0 deutsches Handb.*	144,00	Test Drive 2.0, The Duel*	85,00
Flight Sim. 4.0 englisches Handb.*	117,00	The Kristal	79,00
Deutsches Handb. Flight Sim. 4.0	29,00	Their finest Hour (Battle of Brit.)*	75,00
Alle lieferb. Scenery Disk je*	49,00	Tower of Babel, dt. Handb.*	69,00
Great Courts, Tennis*	69,00	TV - Sports Football, dt.	79,00
Gunship, Helicopter Sim.*	89,00	Waterloo, dt. Anleitung*	72,50
Heroes Quest*	107,00	Wall Street Wizard, kpl. dt.*	65,00
Indianapolis 500, dt. Anltg.	69,00	Wall Street Editor, kpl. dt.*	39,00
Indiana Jones (Graf.Adv.) kpl. dt.*	75,00	Windwalker*	75,00
JET - Fighter, dt. Handbuch*	99,00	Zak McKracken, kpl. deutsch*	69,00
Kings Quest IV*	95,00	Soundblaster, AdLib-kompatibel	439,00
Leisure Suit Larry...II*	95,00	Super Joystick, "Flywheel 4000"	189,00
Leisure Suit Larry III*	107,00	* auch auf 3.5" Disketten	

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS)
UPS-EXPRESS VORKASSE 4,-/UPS-EXPRESS NACHNAHME 8,-
AUF WUNSCH POSTVERSAND!

Rufen Sie uns an: 0 21 03 - 4 20 88
ODER SCHREIBEN SIE UNS: Postfach 404 * 4010 HILDEN
Kein Ladenverkauf - Nur Versand.

ORIGIN auf Abwegen: Der Zauberlehrling

Programm: Tangled Tales, **System:** IBM PC, (getestet), Apple II, C-64, **Hersteller:** Origin Systems, USA, **Preis:** Je nach System ca.60-100 DM, **Muster von:** Hamburger Softwareladen, Gärtnerstraße 5, Tel.: (040) 4204621.

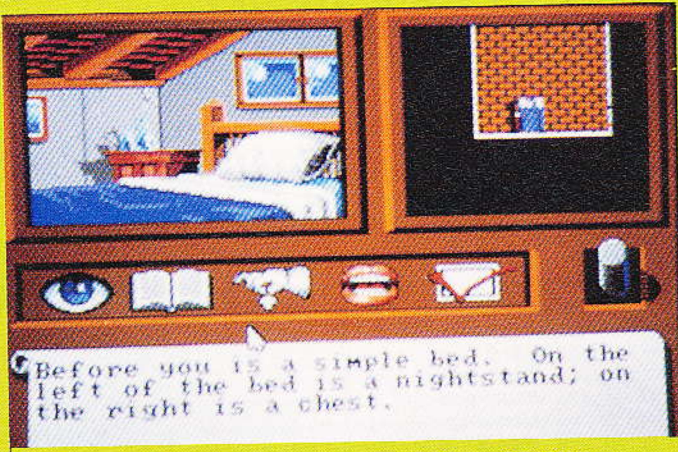
Bei **ORIGIN SYSTEMS** - bestens bekannt durch die *Ultima*-Rollenspiele – ist man zur Zeit sehr aktiv, wenn es um die Veröffentlichung neuer Programme geht. Bestes Beispiel ist das kürzlich auch für PC-User erschienene Fantasy-Rollenspiel **TANGLED TALES**. Abweichend von den gängigen Inhalten und Hintergrundstories hat man diesem Programm den bezeichnenden Untertitel *The Misadventures of a Wizard's Apprentice* gegeben. Wie man es bei solchen Anspielungen zu Recht vermutet, wird in diesem Spiel das Genre mal so richtig durch den Kakao gezogen! Das Ganze sollte man also nicht ganz so ernst nehmen, denn es gibt zahlreiche Stellen im Programm, die den User schmunzeln lassen.

Die Story ist folgende: Sie übernehmen die Rolle eines unbeholfenen Zauberlehrlings, der den weisen Magir Eldrich schier zur Verzweiflung bringt. Ihre schlimmste Tat war zuletzt das sinnlose Vergeuden des kostbaren „Adamantine-Staubs", indem Sie diese wertvolle Substanz heimlich an einem unschuldigen Eichhörnchen ausprobierten. Durch diese Untat bis zur Weißglut gereizt, löscht Eldrich Ihr komplettes Zauberspruchbuch und setzt Sie vor die Tür. Ihre Aufgabe ist es nun, irgendwo neuen „Adamantine-Staub" aufzutreiben, um eine Versöhnung mit Ihrem Lehrmeister herbeizuführen.

An dieser Stelle beginnt das Spiel, und Sie erhalten von Eldrich auch noch drei Extraaufgaben, die nach Bewältigung dazu führen sollen, daß Sie Ihr Spruchbuch wieder vervollständigen können. Während Sie so durch die Landschaft wandern und Erfahrung sammeln, verbessern sich natürlich auch Ihre Fähigkeiten, und Sie finden unter anderem bessere Zaubersprüche, Waffen und Weggefährten.

Nun zur technischen Seite des Programms. Das Spiel unterstützt EGA-Grafik, und der Bildschirm ist folgendermaßen aufgeteilt: Im linken oberen Drittel jeder Stelle ist ein Schläfchen möglich – doch sollte man immer eine Wache bei der Hand haben.

Der Witz bei TANGLED TALES entsteht zum einen durch die lustigen Kommentare der ver-



Adventuren mal anders: TANGLED TALES von ORIGIN!

erscheinen „Großaufnahmen" der unmittelbaren Umgebung bzw. Darstellungen der Charaktere oder Monster, die Sie im Spielverlauf treffen. Rechts daneben wird eine Übersichtskarte mit Ihrer momentanen Position eingeblendet. Hier erkennt man, ob man in der Nähe irgendein Gebäude finden kann oder welcher Art die Landschaft ist, durch die man wandert.

Unmittelbar unter diesen Fenstern befindet sich die Kommandozeile. Hier kann man mit dem Mauszeiger fünf verschiedene Menüs anwählen, die dann möglicherweise wieder verschiedene neue Aktionen ermöglichen (dies hängt aber grundsätzlich von der jeweiligen Spielsituation ab).

Ähnlich wie bei *Ultima* kann man auch bei TANGLED TALES mit verschiedenen im Spielverlauf erscheinenden Charakteren sprechen. Hat man erstmal Partymitglieder gefunden, so geben diese nach Belieben auch mal den ein oder anderen Kommentar ab, was durchaus witzig oder auch hilfreich sein kann! Braucht man mal irgendwann seine wohlverdiente Ruhe, so kann man Pausen auch ohne das mitunter lästige Aufsuchen eines Inns einlegen. An schiedenen Nichtspielercharaktere, aber auch das Verhalten der Partymitglieder ist mitunter sehr eigenwillig: Gibt man einem Kumpanen beispielsweise eine wertvolle Rüstung oder Waffe und hofft darauf, daß sich dieser dann auch im Notfall hierfür erkenntlich zeigt, so kann man möglicherweise miterleben, wie sich der „Mitstreiter" einfach aus dem Staub macht (und das inklusive der wertvollen Ausrüstung, versteht sich). Ohne zuviel verraten zu wollen, gebe ich hier mal einige Kostproben des wirklich amüsanten Spielablaufs:

Ein möglicher Weggefährte ist der „schnelle" Zwerg. Dieser Bursche ist jedoch nicht dort schnell, wo es eventuell darauf ankäme. Lediglich sein Mundwerk ist dermaßen flott, daß er sich beim Sprechen regelrecht überschlägt. Man muß also schon Geduld haben, wenn man sich mit ihm verständigen will. Ein anderer Zeitgenosse ist ein gewisser „Bruce Ree", bei dem Ähnlichkeiten mit einem Leinwandhelden durchaus gewollt sind.

Besondere Aufmerksamkeit verdient auch die „Shield Maiden", eine eigenwillige Amazone die wohl unter dem Phänomen einer gespaltenen Persönlichkeit leidet. Während man mit ihr so durch die Lande streift, wird man den Gedanken nicht los, daß diese „Dame" wohl sehr streitsüchtig und blutrünstig sein muß. Doch die Bewährungsprobe beim Kampf besteht sie leider nicht, weil sie sich in der Regel – kurz bevor es ernst wird – in eine lammfromme Pazifistin verwandelt.

Als krönender Abschluß zum heiteren Spielablauf hier noch ein typischer Kommentar eines Palastwächters, der sich aus irgendeinem Grund von der Adventure-Party provoziert fühlte: Mit einem aufmunternden Blick zu seinen Wachkameraden läßt er urplötzlich die Bemerkung „Let's show them what happens to fools who disturb our weekly Cardgame!" fallen. Tja, solche oder ähnlich markante Sprüche sind bei TANGLED TALES an der Tagesordnung, und ich muß ehrlich zugeben, daß auch ein „Jux-Adventure" dieser Qualität durchaus noch eine Marktlücke schließt!

Kommen wir nun zur Bewertung des Ganzen. Die Grafik ist auf dem PC im EGA-Modus durchaus sehenswert. Zahlreiche animierte Darstellungen von Charakteren und Örtlichkeiten belegen, daß ORIGIN sich zumindest mit dem Layout des Spiels Mühe gegeben hat.

Daß bei Adventures und Rollenspielen heute viel über Menüsteuerung und fast nichts mehr mit dem Eingeben von Textzeilen bewältigt wird, kommt auch bei TANGLED TALES zum Ausdruck. Mit dem Mauszeiger klickt man auf ein entsprechendes Icon, und eine gewünschte Aktion wird ausgeführt. Die Story des Spiels ist im „Adventure-Journal" nachzulesen (was man übrigens vor Spielbeginn unbedingt machen sollte, damit einem nicht wertvolle Hinweise verborgen bleiben) und wird – wie auch das gesamte Spiel – sehr witzig präsentiert.

Die Atmosphäre lebt bei TANGLED TALES in erster Linie von den humorvollen Dialogen und unerwarteten Geschehnissen im Spielablauf. Bleibt abschließend eigentlich nur noch der Hinweis, daß das Programm sicher nichts für ernsthafte Rollenspieler ist, die noch eine echte Herausforderung suchen. Mit Sicherheit aber sind Einsteiger und Neulinge mit dem Game bestens bedient, die auch bei diesem Genre eine geballte Portion Humor vertragen können. *UW*

Grafik	9
Vokabular	menuegest.
Story	9
Atmosphäre	8
Preis/Leistung	7

ULTIMA AUS DEUTSCHEN LANDEN

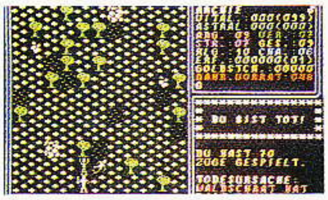
Programm: Die dunkle Dimension, **System:** C-64, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** German Design Group, **Muster von:** Hersteller. Tel.02301/12647

Als mir kürzlich ein Rollenspiel eines deutschen Herstellers mit dem Titel **DIE DUNKLE DIMENSION** zur Rezension vorlag, war mein erster Eindruck, als ich die Spielgrafik sah: „Mensch, das sieht ja aus wie *Ultima 4!* Und in der Tat, dieses in deutscher Sprache verfaßte Fantasy-Rollenspiel hat wirklich einiges mit seinem berühmten Adventureverwandten gemeinsam. Zuerst jedoch die Hintergrundstory:

Der Hauptdarsteller (oder auch die Hauptarstellerin) findet bei einem Spaziergang ein glänzendes Stück Kristall. Als dieses aufgehoben wird, zieht der Kristall den Spieler jedoch plötzlich ins Bodenlose. Lang dauert der Sog, und der Spieler erwacht im feuchten Element einer anderen Welt. Alles erscheint fremdartig und eigenartig, doch schon bald wird klar, daß es eine Art Vorsehung war, die den Betroffenen an diese Stelle katapultiert hat. Das Ziel kann jedoch nur sein, zu lernen und einen Weg zurück zu finden – wieder heraus aus der „Dunklen Dimension". Soweit die Vorgeschichte.

Wie bereits erwähnt, ist dies ein Soloabenteuer für nur einen Spielercharakter. Freunde von „Parties" und Mehrspielerabenteuern müssen sich daran erstmal gewöhnen. Dennoch ist alles ausreichend komplex und abwechslungsreich in Szene gesetzt worden.

Zu Beginn benennt man seinen Recken und Schwerpunkte in diversen Menues, die seine Eigenschaften bzw. Fertgkeiten beeinflussen. Dies geschieht „halbautomatisch", was bedeutet, daß man zwar den Trend des Erscheinungsbildes einer Spielfigur festlegen kann, jedoch nicht die Details hierzu. Per Tastatur wird der Abenteurer durch die umfangreiche Landschaft gesteuert, und man hat die Möglichkeit, sich mit zahlreichen „Nichtspieler-Charakteren" (wie der eingefleischte Rollenspieler sie nennt) zu unterhalten oder sich mit bösen Monstern herumzuprügeln. Auch dies läuft genauso wie bei *Ultima* ab – mit dem Unterschied (und da werden sich bestimmt viele drüber freuen), daß das Programm die deutsche Sprache versteht.
Für den notwendigen Handlungsspielraum gibt es rund zwanzig Befehle, die durch Anwählen eines zugeordneten Anfangsbuchstaben eingeleitet werden können, sowie zahlreiche Monster und Zaubersprüche. Auch hier muß man für seine geistig/magischen Waffen zuerst mal die passenden Ingredenzien finden, bevor es mit der Zauberei richtig losgehen kann. Es gibt verschiedene Landschaftsformen, die durch unterschiedliche Darstellungen erkennbar sind. Beim Zusammentreffen mit Monstern erscheint ein Kampfschauplatz, der der entsprechenden Umgebung angepaßt ist. Hier gibt es wie beim Vorbild genug taktische Varianten, die den Kampfablauf interessant machen. Auf der Landkarte (die übrigens nicht automatisch dem Spiel beigefügt ist – man kann sie zusätzlich bestellen) sind natürlich auch einige Städte und Dungeons zu finden, die erforscht werden wollen. Es gibt z.B. schwarze und weiße Zirkel unter den Magiern des Landes, die unterschiedlichen Gesetzmäßigkeiten folgen. Auch bestimmte Berufsklassen sind in den Städten anzutreffen, die bei treffenden Stichworten ein wenig (oder auch mal mehr) aus ihrem Erfahrungsschatz plaudern. So erhält man wichtige Hinweise,



die letztlich zum Ziel, nämlich der Befreiung aus der „Dunklen Dimension" führen werden. Bis dahin ist es jedoch ein langer Weg, der voller Gefahren steckt! Nun wenden wir uns der Bewertung des Programms zu: Die Grafik ist nahezu identisch mit der von *Ultima 4*. Bis auf Abweichungen bei Monster- und Charakterdarstellungen fühlt man sich eigentlich (vorausgesetzt, man hat schon mal *Ultima* gespielt) wie zuhause. Alles ist detailliert und meistens auch animiert dargestellt worden.
Auf drei Diskettenseiten gibt es eine Menge zu erforschen. Das Vokabular ist grundsätzlich durch Tastaturkommandos ersetzt worden. Lediglich bei den Gesprächen mit anderen vom Computer gesteuerten Charakteren gibt es die Möglichkeit, durch Eintippen logischer Silben (ganze Worte passen nicht immer ins Eingabefeld), die sich aus dem Gespräch ergeben, noch mehr über verschiedene Dinge zu erfahren. Die Story ist für dieses Spielgenre typisch, bringt aber eigentlich nicht viel Neues. Zur Atmosphäre muß ich bemerken, daß zahlreiche gut eingesetzte Soundeffekte zu einer guten solchen beitragen und daß auch durch Gespräche mit den Bewohnern der „Dunklen Dimension" ein besonderer Reiz entsteht. Leider trübt der teilweise sehr lange Nachladevorgang bei Diskettenzugriffen doch ein wenig den Spielfluß – man muß also hier schon mal etwas Geduld aufbringen. Positiv dagegen – das ausgezeichnete Handbuch, welches mit sehr viel Liebe zum Detail zusammengestellt und illustriert wurde. Das Preis/Leistungsverhältnis ist nicht zuletzt auch aus diesem Grund durchaus o.k.

U.W.

Grafik	6
Vokab. Tastaturkommandos	
Story	8
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	8

DYNATEX

PC-Engine HU-Cards

Bloody Wolf	109,-
Power Drift	109,-
Tiger Pilot	109,-
F1 Triple Battle	109,-
Download	109,-
Splatterhouse	109,-
Motorcycle	109,-
Galaga 88	69,-
Cyber Core	109,-
R-Type I	69,-
Atomic Robo Kid	109,-
Legendary Axe	99,-
USA Basketball	109,-
Mr. Heli	109,-
Neutopia	109,-
Genpei	109,-
Shinobi	109,-
Volfied	109,-
Heavy Unit	109,-

PC-Engine HU-Cards

Chase H.Q.	109,-
World Court Tennis	89,-
Vigilante	79,-
Ninjawarriors	109,-
Chan Chan	59,-
Dragon Spirit	88,-

CD-Rom Games

Wonderboy III	129,-
Fantasm Soldier	129,-
Super Albatros	129,-
Wonderboy II	79,-
Side Arms Special	129,-
Super Darius	129,-
Red Alert	129,-
Baseball	109,-
Ancient ys Vanished	109,-

PC-Engine RGB 399,-

PC-Engine PAL 439,-

Super Grafx 729,-

Sega Mega Drive RGB 399,-

Sega Mega Drive PAL 399,-

Sega Mega Drive RGB/PAL 449,-

Sega Mega Drive Games

World Cup Soccer	129,-
Ghoust'n Ghouls	129,-
Super Shinobi	129,-
Forgotten Worlds	129,-
Super Hang On	129,-
Power Drift	129,-
New Zealand Story	129,-
Rambo III	129,-
Thunderforce II	129,-
Turbo Out Run	129,-
Alex Kidd III	129,-
Atomic Robo Kid	129,-
Wonderboy III	129,-
Super Masters	129,-
Space Harrier II	129,-

Besuchen Sie doch einfach unseren Stand auf der Hobbytronic vom 25.-29. April in Dortmund.

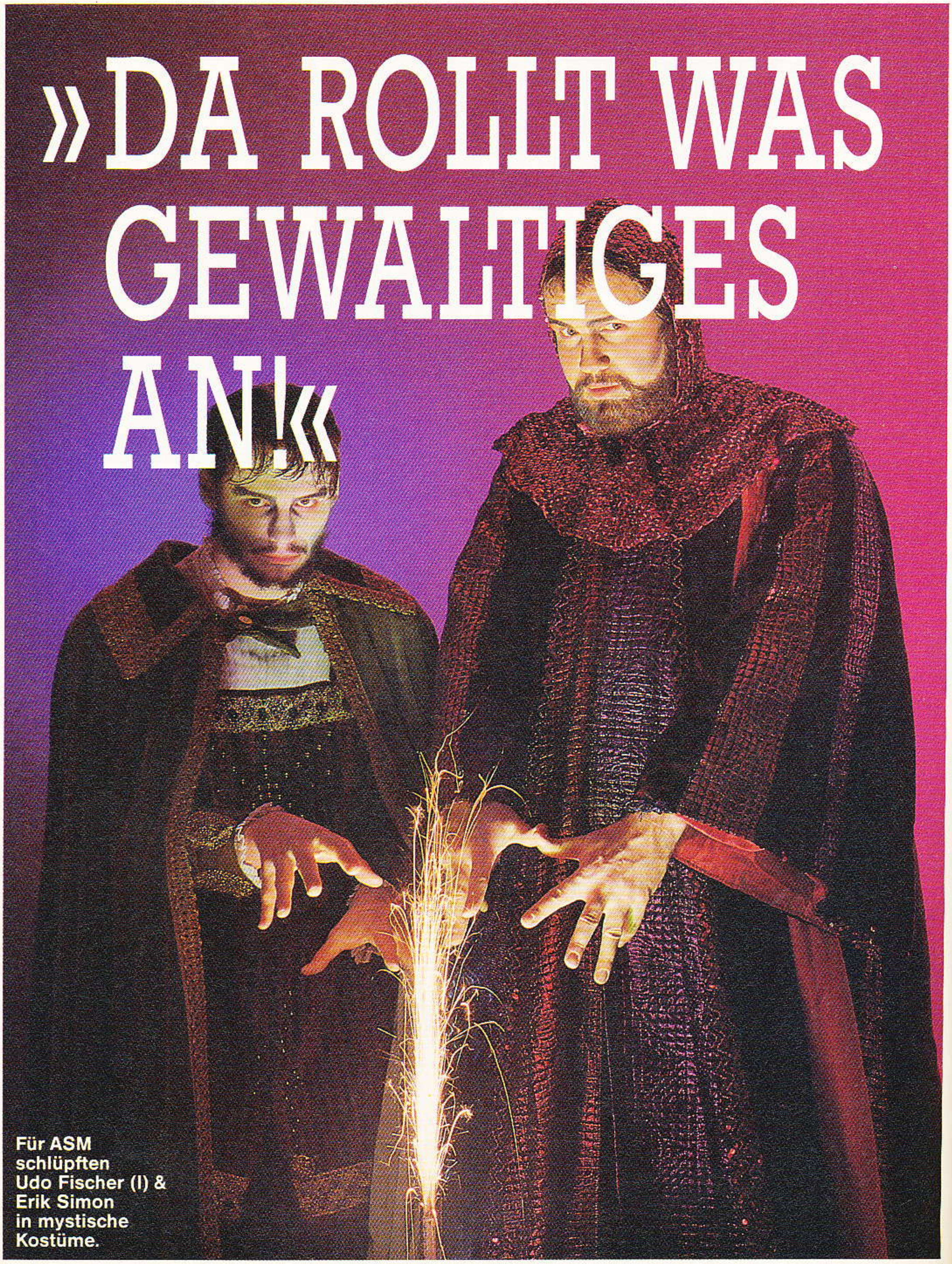
Besuchen Sie uns doch einfach montags bis freitags von 11.00 Uhr bis 17.00 Uhr im Gewerbegebiet Holzwickede. Wir stehen ihnen dort gerne zur Verfügung!

SERVICELINE: 0 23 01 - 41 34 24h

Alle Geräte sind ohne FTZ-Nummer und VDE-Prüfung. *Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.*

Inh. Hans-Jürgen Grahl, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede

»DA ROLLT WAS GEWALTIGES AN!«



Für ASM schlüpften Udo Fischer (l) & Erik Simon in mystische Kostüme.

Programm: Dragonflight, **System:** Atari ST/STE (getestet), Amiga, PC (demnächst), **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Thalion Software, Gütersloh, **Muster von:** Thalion.

Die Entwicklung von **DRAGONFLIGHT** begann im Jahre 1987. Genauer gesagt: im Januar 1987, in einem italienischen Restaurant. Erik Simon und Udo Fischer feierten dort die Geburt ihres Rollenspiels. DRAGONFLIGHT sollte ihr erstes Spiel für den Atari ST werden. Zum damaligen Zeitpunkt ahnte natürlich keiner, was sie sich damit aufhalsten. Es wurde ein ungefährer Erscheinungstermin veranschlagt. Am 15.September 1988 sollte DRAGONFLIGHT gemastert, d.h. ein kopierfähiges Original erstellt werden. Während der Programmierung merkten die beiden allerdings, daß man nicht mal eben so ein Rollenspiel erstellen konnte. So wurde der Mastertermin letztendlich noch insgesamt fünfmal (!) verschoben. Nun endlich, drei Jahre nach der Pizza beim Italiener, ist DRAGONFLIGHT fertiggestellt!

Bis zum heutigen Tag ist selbstverständlich jede Menge passiert: Aus den anfänglich zwei Leuten (ein Programmierer, ein Grafiker) sind nun sechs Personen geworden, die folgende Aufgabe übernahmen: Erik Simon (Grafik, Konzept, Story), Udo Fischer (Programmcode), Michael Raasch (Programmcode), Gunther Bit(z) (Programmcode), Jochen Hippel (langhaariger Soundprogrammierer mit viel Hunger).

DRAGONFLIGHT ist das – meines Wissens – erste Rollenpiel, das – sowohl auf dem Screen als auch in der Story und dem Manual – dreisprachig (deutsch, englisch, französisch) gehalten ist. DRAGONFLIGHT wird – in der ST-Version – auf zwei doppelseitigen Disks zusammen mit der über 100seitigen Anleitung (Farbabbildungen von Celal Kandemiroglu) ausgeliefert. Den Besitzern einer einseitigen Floppy wird die Möglichkeit geboten, eine einseitige Version nachzubestellen. Die Kosten hierfür werden ungefähr fünf Mark betragen.

Betrachten wir uns DRAGONFLIGHT aber einmal etwas genauer. Ein sehr wichtiger Bestandteil eines Rollenspiels ist die Story, auf der das Ganze basiert: Sie muß interessant, zusammenhängend und nicht zu trocken sein. Richard Karsmakers (der fleißige Schreiber derselben und LYNX-Fanatiker) hat es mit seiner umfangreichen Einführungsgeschichte hervorragend verstanden, den Spieler (Leser) in seinen Bann zu ziehen. Im ersten Kapitel wird der Spieler mit den vier Hauptdarstellern vertraut gemacht: Bladus – der breitschultrige, gutaussehende Warrior. Rinakles Savorlin-son – ein weiser Magier. Dobranur – der bärtige Zwerg mit recht wenig Haaren auf dem Kopf; und schließlich die schöne Elbin Andariel. Dies sind die Mitglieder der Party, die durch das Spielgeschehen gesteuert wird.

Die restlichen zwölf Kapitel des Handbuchs befassen sich mit der Story von DRAGONFLIGHT, die ich hier nur kurz anreißen möchte. Bladus, Rinakles, Dobranur und Andariel, alles Schüler des weisen Zwerges Dambrano, die – da ohne Elternhaus – bei ihm aufgewachsen sind, bekamen von Dambrano eine Geschichte erzählt, in der es hauptsächlich um Drachen ging. Diese Drachen waren – entgegen allen Gerüchten – sehr friedliche und vor allem intelligente Tiere, die von Guam, dem Drachenoberhaupt, regiert wurden. Guam war ein gewaltiger Drache, der die Magie beherrschte wie kein anderer. Seine Zaubersprüche verhinderten viele Unglücke (Erdbeben, Vulkanausbrüche etc.). Guam wohnte im Drachental auf der Insel Walronia. Aus allen möglichen Gebieten seines Reichs kamen Lebewesen (nicht nur Drachen), die ihn um Rat befragten und seine Hilfe in Anspruch nahmen. Das Reich Guams war von unvorstellbarer Schönheit, und alle lebten dort glücklich und zufrieden. Guam wurde eines Tages von einem anderen Drachen getötet, der zusammen mit einer Drachendame lange Zeit nur Böses zustandebrachte. Die Welt wurde langsam zur Einöde. Als diese beiden Herrscher glücklicherweise das Zeitliche segneten, blühte alles wieder regelrecht auf.

Leider wurden die Lebewesen nie wieder so glücklich wie zuvor und hörten immer weniger auf den weisen Rat der Drachen. Die Magie teilte sich auf in weiße und schwarze Magie (gute und böse), Kriege brachen aus, und plötzlich waren alle Drachen verschwunden.

Die Aufgabe des Spielers liegt nicht etwa darin, wie von anderen Rollenspielen bekannt, irgendwelche Schätze zu finden oder dergleichen mehr. Vielmehr muß versucht werden, Magie zu finden und das Volk darin zu unterrichten; denn als der Krieg ausbrach, wollte niemand mehr mit Magie zu tun haben. Der Spieler muß sich auf



Die Oberwelt . . .

die Suche nach den magischen Schulen begeben und alle Schriften zusammentragen, die das Wissen der alten Weisen enthalten. Die zweite Aufgabe besteht darin herauszubekommen, was mit den Drachen geschehen ist; ob sie womöglich getötet wurden oder einfach nur verschwunden sind? Dieses festzustellen ist die Aufgabe des Spielers. Zuallererst jedoch muß eine Weltkarte (zur besseren Orientierung) zusammengestellt werden, deren erster Teil von Anfang an im Besitz eines Members der Party ist.

Die Welt von DRAGONFLIGHT besteht aus zwei wesentlichen Bestandteilen: der Oberwelt (zu vergleichen mit Ultima), in der es jede Menge große und kleine Städte sowie Dörfer, Wüsten und dergleichen mehr gibt, und den dreizehn Dungeons mit über hundert verschiedenen Levels. Der gesamte Umfang der Map (also der Oberwelt) umfaßt 669 mal 450 Felder, bestehend aus acht mal acht Pixel großen Grafikblöcken, in der sich die Party in „Achter-Schritten" fortebwegt. Zum Vergleich: Die Map von *Ultima IV* besitzt eine Größe von 256 mal 256 Feldern, bestehend aus 16er-Blöcken, in der sich die Party in 16er-Schritten bewegt.

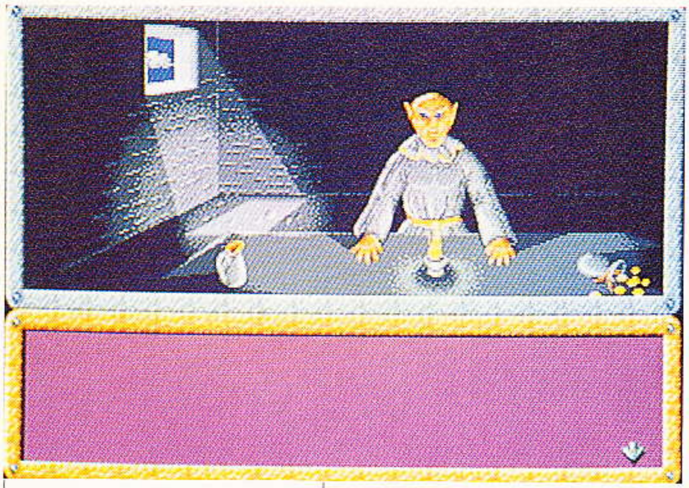
In den einzelenen Städten erhält man viele Informationen von Leuten, die herumstehen oder gerade am Arbeiten (Gärt-



»DRAGONFLIGHT – ein Meilenstein in der Geschichte der Rollenspiele!«



Ein Blick aus den Dungeons.



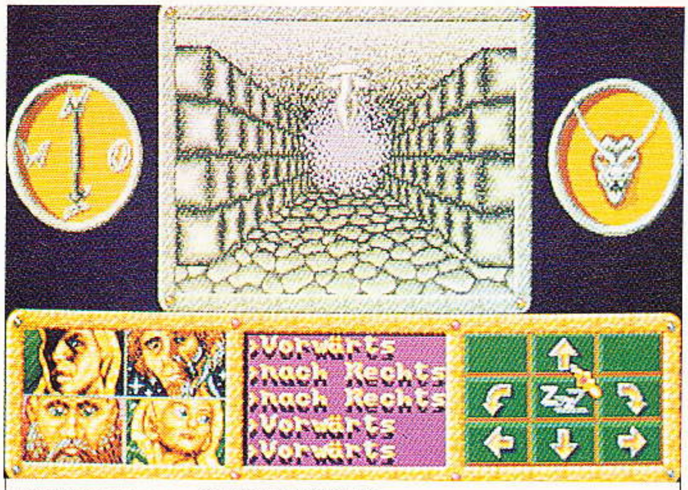
Fotos (6): Atari ST

ner usw.) sind. Weiterhin kann man aber auch an jede Tür klopfen und die Bewohner der Häuser befragen und ihnen etwas anbieten, damit Informationen rausgerückt werden. Die Geschäfte, in denen Fackeln (für Dungeons), Lebensmittel, Waffen etc. erworben werden können, sind an einem roten Schild erkennbar, das über der Eingangstür hängt. Man sollte aber nicht alle benötigten Gegenstände beim erstbesten Händler kaufen, in den Randgebieten der Städte gibt's oft günstigere Angebote ....

Der Spieler wird während des Spiels immer vertrauter mit der Umgebung und erfährt immer mehr über die Aufgaben, die es zu erledigen gilt. In den meisten größeren Städten müssen zusätzliche Aufgaben (Unter-Quests) erfüllt werden. Eine dieser UQs besteht darin, einen Friedensvertrag mit einem Orkhäuptling zu erstellen. Doch wir wollen ja nicht zuviel verraten, gelle?

Selbstverständlich kann die Party nicht ganz ungehindert ihrer Aufgabe nachgehen. Feinde sind en masse enthalten. Eine große Anzahl von Gegnern versucht die Party am Erfüllen des Spielzieles zu hindern. Da wären wir auch schon bei einer weiteren Besonderheit von DRAGONFLIGHT: Alle bisher erschienenden RPGs stellten die Kampfsequenzen eher spärlich dar; es wurde meist nur eine Abbildung des Gegners und mittels Textangabe der restliche Teil angezeigt. Im Kampfbildschirm von DRAGONFLIGHT werden alle Gegner samt ihren Waffen animiert dargestellt: Man kann jede einzelne Bewegung genauestens verfolgen. Dies hat mich persönlich bei den meisten Rollenspielen gestört, denn im grafischen Bereich wurde bisher zu wenig getan. DRAGONFLIGHT bietet da mehr! Die gesamte grafische Präsentation ist sehr ausgefeilt und bietet viel für das „actionverwöhnte" Auge. Alle Zusatzaufgaben werden (nach Erfüllung der Aufgabe) mit einer animierten Sequenz belohnt, die einiges aus dem ST herausholt. Überhaupt wurden allerlei technische Tricks eingesetzt: Das komplette Spiel ist in 32 Farben gehalten: Die Zwischensequenzen bieten bis zu 512 Farben! Für das leibliche Wohl der Ohren sorgte Soundmagician Jochen Hippel – satte 25 Kompositionen untermalen das Spielgeschehen. Und: Es fließt erfreulicherweise **kein** Blut!

DRAGONFLIGHT ist mit Sicherheit eines der umfangreichsten Rollenspiele überhaupt und kann sich durchaus mit den *Ultimas* messen. Es bietet nämliche neben der Oberwelt noch eine komplette Dungeon-Welt, die es bei *Ultima* in der Form nicht gab.



Ein Dungeon von DRAGONFLIGHT.

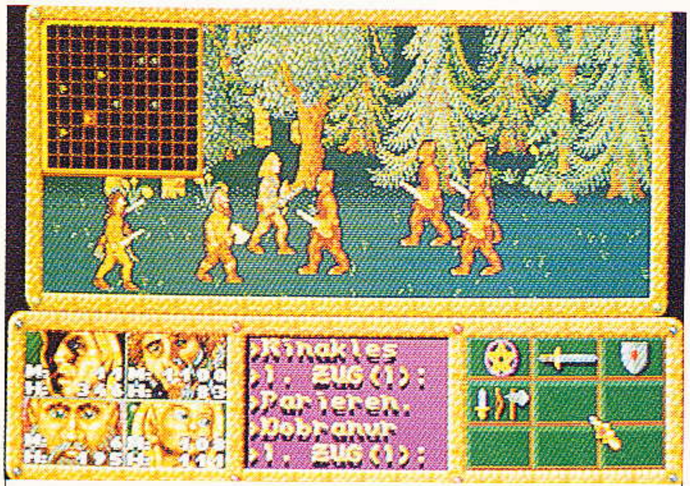
Kein Wunder, daß das Programmierteam drei Jahre für die Erstellung dieses RPGs benötigte: Herausgekommen ist ein Rollenspiel, das nicht nur für die absoluten Freaks dieses Genres interessant sein dürfte, auch Anfänger kommen sofort mit DRAGONFLIGHT klar. Vom Konzept über die Story bis hin zur Steuerung wurde alles genauestens ausgearbeitet.

Die Amiga-Version wird der ST-Fassung mindestens ebenbürtig sein, der Sound wird natürlich kräftig aufpoliert. Für die PC-Version hat sich **THALION** etwas ganz Besonderes ausgedacht: Eine spezielle Grafikroutine, die es ermöglicht, auf einem PC mit EGA-Karte über 120 Farben darzustellen, die in den Zwischensequenzen bewundert werden können. Die PC-Version wird voraussichtlich Mitte dieses Jahres erscheinen und neben EGA und VGA auch Soundkarten unterstützen!

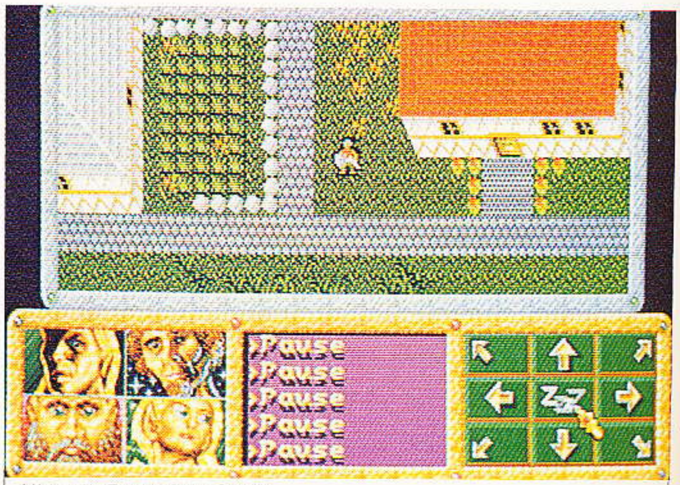
DRAGONFLIGHT ist übrigens das erste RPG, für das ich mich geopfert habe, und das will schon was heißen! Nicht umsonst habe ich sogar mein geliebtes *Atomix* und *Cyber Core* für THALIONs erstes Rollenspiel sausen lassen. DRAGONFLIGHT muß man einfach gesehen haben, um den Wert dieses Programm zu erkennen.

Torsten Oppermann

Grafik	**9-10**
Sound	**10**
Vokabular	**menügest.**
Story	**11**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**10**



Grafisch exzellent: Der Kampfbildschirm.



Hier ein Foto einer Stadt.

Programm: The Island of Lost Hope, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 80 Mark, **Besonderheit:** Adventure auch für Anfänger geeignet; leicht verständliches Englisch, **Hersteller:** Digital Concepts, Sterling Heights, USA, **Muster von:** Gainstar Software, England; Ariolasoft, Rietberg.

DES NACHTS

AN BACKBORD FISCHE FÜTTERN

Es ist wie verhext – die sogenannten „klassischen Adventure" (Texteingabe!) faszinieren mich immer wieder aufs neu. Eine relativ unbekannte Programmiertruppe aus den USA hat sich entschlossen, ihr **THE ISLAND OF LOST HOPE** (im folgenden kurz „IOLH" genannt) auch nach Europa zu schippern. **GAINSTAR** war der Anlaufpunkt in Britannien; Ariolasoft wird's bei uns vertreiben (deutsche Version könnte angestrebt werden). Gleich vorab: Mit IOLH werden auch die Anfänger dieses Genres auf ihre Kosten kommen. Die Rätsel sind relativ einfach zu lösen, man ist ob des leicht verständlichen Englischs recht schnell drin, und die dichte Atmosphäre sorgt für ein immer stärker werdendes Vordringen ins Game selbst. Aber: Es kommt auch schon mal vor, daß man steckenbleibt und am liebsten an Backbord die „Fische füttern" möchte ...

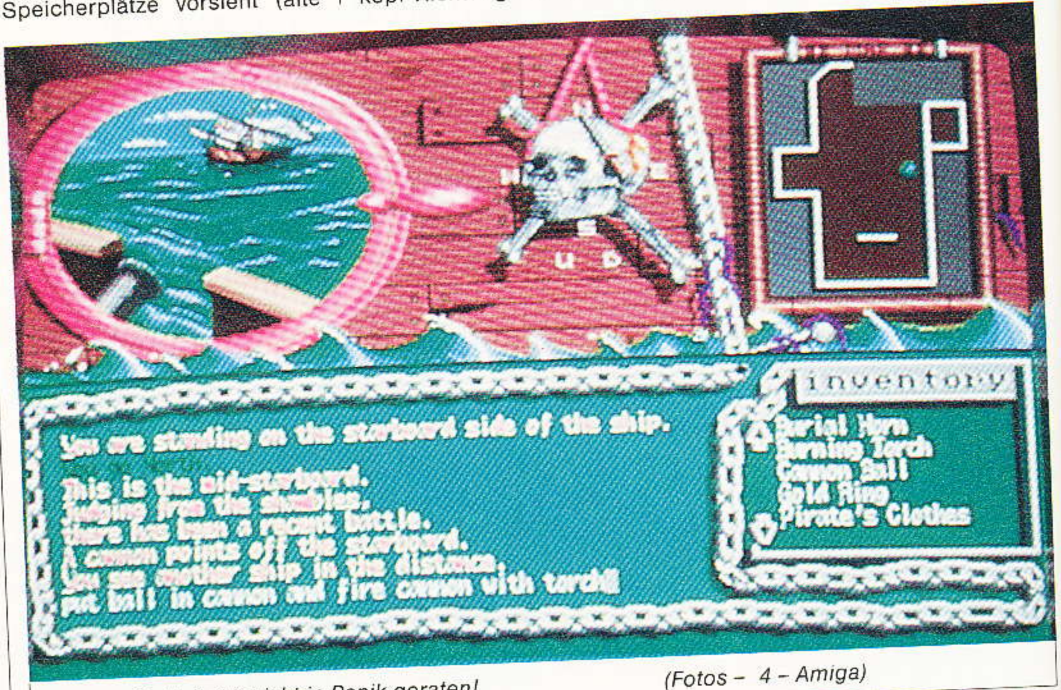
HINWEIS: Ich (Manfred) bin erneut bereit, dienstags (und nur dann) von 16 Uhr bis 16.30 (und nur zu dieser Zeit) Tips zum Programm zu geben.

Die Handhabung:

IOLH liefert zwei Disketten an, bei dem die zweite eine Szenario- bzw. Speicher-„Platte" ist. Sie ist ungeschützt, weil es sinnvoll ist, sich hiervon ein Backup zu ziehen. Empfehlung: Man speichere mit dem „SAVE"-Kommando so oft wie möglich ab, da es des öfteren vorkommt, begleitet durch ein hämisches Lachen, in die ewigen Schatzinsel-Gründe verbannt zu werden. Mit „RESTORE" (oder der „F6"-Taste) kommt man wieder in das Speicher-Menü, das zehn leere Speicherplätze vorsieht (alte File können aber auch überschrieben werden).
Mit der Maus können wir mit Dalli-Klick die einzelnen Richtungen anwählen (auch up und down); über die Tastatur erfolgen unsere „Eingebungen".

Der Screen:

Die obere Hälfte des Bildschirms besteht aus dem Grafik-Bullauge (links), dem Totenkopf-Richtungsweiser (Mitte) und der Orientierungskarte auf der rechten Seite. Jene Karte zeigt uns an, wo wir uns befinden und welche „Räume" wir bereits gesehen haben.
Im unteren Teil haben wir das zweidrittelgroße Eingabefeld; rechts daneben finden wir unsere Inventarliste (Inventory), die allerdings nicht gar so voll sein sollte (nur bestimmte Anzahl von Objekten aufnehmbar). Durch Klick auf das entsprechende Objekt wird eine Definierungszeile ausgegeben, die einen Hinweis zum Gebrauch desselben ausspuckt.



Kurz vor Schluß nur nicht in Panik geraten! *(Fotos – 4 – Amiga)*



Wer jetzt den Ring wieder von der Waagschale nimmt ...

Der Parser:

Erstaunlich, was dieser Parser zu leisten vermag. Er „versteht" viel, hat einiges an Vokabeln drauf, erkennt diverse Synonyme (Beispiel: Smash, break oder hit) und versteht ganze Sätze, auch wenn diese verschachtelt sind. Ein Beispiel hierfür: „Put all in boat but key". Des weiteren verfügt er über die „Get-All-Funktion" und über komplette Auflistungen („drop Silver key and hammer and coconut and ball and bone but ring"). Auch die verschiedenen Meldungen auf meine Eingaben beantwortet er „korrekt", teilweise logisch, schnörkellos, bisweile gar mit humoristischen Einlagen. Kurzum: Ein Parser der Spitzenklasse!

Die Story:

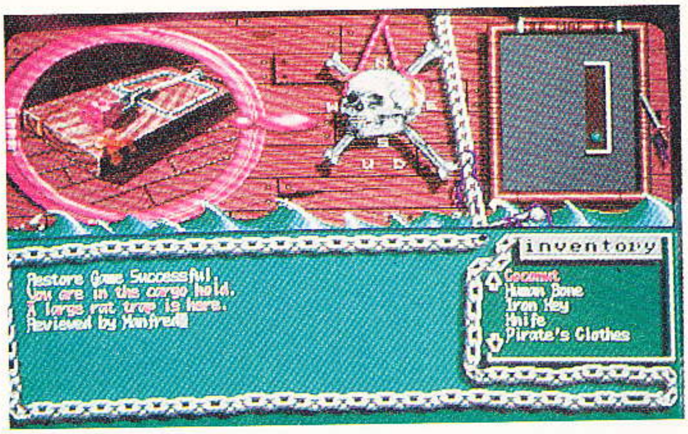
Wir befinden uns im Piraten-Millieu. Die bösen Jungs unter dem Oberkommando des berüchtigten Captain Black (sammelt abgeschnittene Finger!) haben mein Schiff gekapert und mich auf eine einsame Insel verschleppt. Das einzige, was ich noch am Leibe habe, sind zerfetzte Klamotten; was ich im Hirn habe, ist Gerissenheit und der unbeugsame Wille, mein Schiff zurückzuerobern und Rache zu üben. Aber:

Wie gelangt man mit leeren Händen (aber enormen Esprit!) zu seinem Schiff und zu einem

Schatz, den man nicht kampflos den Piraten überlassen will? Die Antwort folgt auf dem Fuße ...

Der Ablauf:

Zu Beginn des Abenteuers finden wir uns auf einer Insel wieder; außer Sand und einer Palme ist nichts zu sehen und zu erforschen. Um von der Insel wegzukommen, benötigen wir schon die Hilfe des Programms, das uns bisweilen **nützliche Hinweise** gibt; manchmal aber sind diese auch **fatal.** Nun, man besteige die Pflanze, signalisiere dem Schiff, warte, bis ein Pirat angesegelt kommt (schön „auf der Palme" bleiben!) und schüttele den Baum. Der Erfolg: Eine Kokosnuß löst sich vom Geäst und betäubt den Piraten. Nun runter, die Klamotten getauscht und ab ins Boot.
Auf dem Schiff angekommen, erwarten uns einige merkwürdige Dinge, die wir aber recht schnell in den Griff bekommen sollten. Man halte sich zunächst nicht allzulang am Oberdeck auf. Das erste „Untergeschoß" ist Ziel Numero eins. Wir erforschen die Räumlichkeiten, bis wir auf einen schlafenden Piraten stoßen. Dieser wird gekillt („strangle pirate") und „hinterläßt" uns einen eisernen Schlüssel, welchen wir aufnehmen. Mit jenem öffnen wir das Tor zum „Cargo Hold". Dort unten wird's dann zum ersten Male richtig brenzlig: Eine Riesenratte lauert auf uns. Diese kann nicht mit einem „Knife" (Messer) oder „Hammer" loswerden. Dazu benötigt man eine „Rat Trap", die wir fernab des Untiers finden. Wenn der Prophet nicht zum Berg kommt, muß der Berg zum Propheten. Ist das nicht schon ein guter Hinweis? Versucht's mal mit dem „Push"-Befehl! Übrigens: Die Ratte hat's ganz schön „in sich"!
Nachdem die Ratte also zu ihren Ahnen abgeritten ist, ruhen wir uns keineswegs auf unseren Lorbeeren aus. Wir gehen wieder ans Oberdeck, schauen uns ein wenig um, versuchen, irgendwas aus Captain Black rauszukriegen, trampeln in seine Kajüte, widmen uns dem Gemälde und der großen Truhe, schauen uns in der Kombüse um oder versuchen, dem armen, hungrigen Piraten etwas Eßbares zu besorgen ...
Irgendwann einmal – allzuviel möchte ich trotz des absolvierten Adventures nicht verraten – kommt die Zeit, wo wir das ISLAND OF LOST HOPE erreichen. Wichtig ist es, daß wir alle wichtigen Sachen zusammengetragen haben und diese in das Ruderboot auf der anderen Seite der Bordkanone deponiert haben. Nur so haben wir die Möglichkeit, das andere Beiboot, welches die Piraten bei einer Verfolgungsjagd benutzen, für einige Zeit „schwer" manövrierbar zu gestalten. Denkt mal über die „Cannon Balls" (Kanonenkugeln) nach! Zuletzt, vor der Überfahrt (man **muß** auf die Botschaft „The Ship is upon the Isle" warten. Diese erfolgt, wenn man sich in der Nähe des Krähennestes befindet), nimmt man alles (außer dem Schlüssel) wieder ins Inventar und betritt danach das „eigene" Boot. Doch: Bis dahin ist'ne Menge Wasser durch den Ozean gelaufen. Hier einige kleine (versteckte und offene) Hinweise zu manchen Problemfällen:
In der Kajüte des Captain: Oftmals verbirgt sich was Kleines in einem großen Teil („Look into" und „Get"). Beim Captain: Das Steuerrad spielt eine wichtige Rolle, um an den Ring zu gelangen. Eingang zum ersten Unterdeck: Bitte nicht dreimal die Glocke betätigen („ring bell"). Einmal genügt, um den „Guard" (Wächter) von der Zelle wegzubekommen. Aber: Dies ist eine „andere" Geschichte; verfranzt Euch nicht, es gibt sehr viele falsche Spuren!
Beim hungrigen Piraten: Er fährt leider nicht auf Kokosnüsse und Brot ab; der Mensch lebt gern von Fisch. Jenen kann man angeln, wenn man einen „Hammer", einen „Nagel" („Nail") und einen Bindfaden („String") bei sich hat. Aus zwei Teilen läßt sich ein gutes Werkzeug erstellen, um dann mit „Catch Fish" eine Mahlzeit zu servieren. Zur Belohnung gibt's dann noch eine Münze („Coin"), mit der man sich bei der Meerjungfrau (der richtigen) was wünschen kann (Throw Coin into Water").
Nun aber nehmen wir mal an, Ihr seid auf der Insel gelandet. Die Piraten können nicht folgen – aber der Captain ist Euch noch auf den Fersen! Ab jetzt immer schön auf die Messages (Botschaften) achten und heftig zwischenspeichern. Man weiß ja nie, wann man geschnappt und gekillt wird. O.k., nach dem Strandgang gelangt man zu den Klippen, und da sich die „Small Chest" partout nicht öffnen lassen will, schmeißen wir sie die Klippen hinunter („Throw Chest down Cliffs"). Bei einem Grabstein sollte man buddeln („dig"), um ein wichtiges „Blasinstrument" mitgehen zu lassen, das man zweimal benötigt; immer, wenn's um Tiere geht.
Und noch ein Tip: Man halte sich nicht allzulang vor „diversem" Buschwerk auf, sondern öffne gleich die „Wooden Door"; vergeßt um Himmelswillen nicht, die Türen immer wieder zu verschließen! Nachdem man das „Freudenfeuer" entfacht hat, schießen die Piraten eine Kanonenkugel ab. Diese gilt es mitzunehmen, auch wenn sie schwer ist!
Kommen wir zum krönenden Abschluß: Wir befinden uns auf unserem Schiff, legen die Kugel in die Kanone und feuern mit der „Torch" (Fackel). Der Effekt ist zwar nicht groß, muß aber halt so sein. Hernach muß man „nur noch" den feindlichen Captain anzündeln („Burn Captain") und ein gefangenes Mädel befreien (ist fast so wie bei Edgar Wallace und Co. KG – das Überraschende kommt immer auf der letzten Seite. So tun wir der Prinzessen-Tussi also den Gefallen, binden sie los und GEBEN IHR DEN RING!!!





»Endlich wieder ein Glanzstück an Adventure der 'klassischen Art'! Intelligent, logisch und 'ergreifend'- THE ISLAND OF LOST HOPE!«

Warum? Wir kennen die Lady doch nicht! Das, wofür wir hart gekämpft haben, gelangt – wie so oft – in Frauenhände: Das Schicksal aller Männer!

Wie man vielleicht unschwer bemerkt haben wird, hat sich der Autor dieses Reports für THE ISLAND OF LOST HOPE stark begeistern können. Die Grafiken sind nett gezeichnet; vielleicht doch ein wenig unscheinbar. Aber: Die enorme atmosphärische Dichte des Adventures und der ausgezeichnete Parser machen das GAINSTAR/DIGITAL CONCEPTS-Produkt zu einem echten Hit. Natürlich ist es kein derart komplexes Adventure, wenn man sich den Lösungsweg betrachtet; aber es gibt viele Fallen und „Red Herrings" (falsche Fährten), die uns zum Nachdenken und Saven zwingen.

Für mich ist es ein intelligent aufgebautes Spiel mit gut „bespielbarem" Terrain in der echt „klassischen" Adventure-Tradition. Amiga-Piraten, zugefaßt!

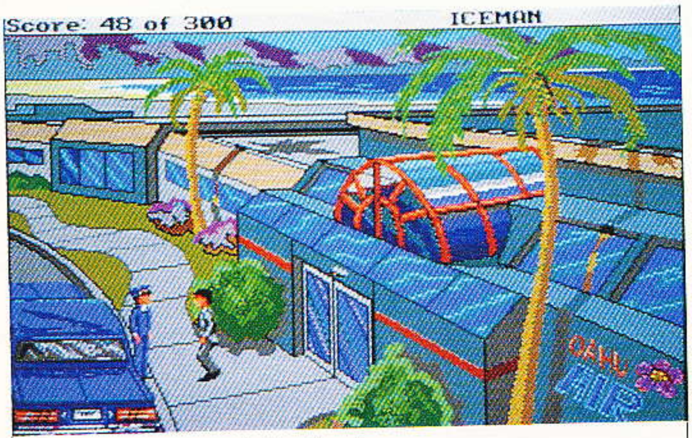
Manfred Kleimann

Grafik	7
Story	8
Vokabular	11
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10



Adventure Corner

Irgendwann ist jeder einmal der „Luhser“



Willkommen in Hawaii, Mr. Blond . . .



Programm: Codename: Iceman, **System:** IBM & Kompatible (Herkules, CGA, EGA), **Preis:** ca. 135 Mark, **Hersteller:** Sierra On-Line, **Muster von:** [7], [15], [21], Safer Games, Tel. 0 89 / 6 90 86 87.

Die Konkurrenz wird's freuen, die Freunde von **SIERRA ON-LINE** -Spielen mit Sicherheit nicht: *JIM WALLS* , vielen als der Macher der äußerst erfolgreichen *POLICE QUEST* -Serie bekannt, hat bei seinem neuesten Werk leicht daneben gegriffen, um die ganze Chose einmal freundlich auszudrücken.

Eine weltweite Ölkrise im Jahre 2010 läßt alte Gegensätze zwischen den beiden Supermächten erneut anschwellen, die Möglichkeit eines Weltkrieges in greifbare Nähe rücken. Gerade in dieser prekären Situation kidnappen islamische Terroristen den amerikanischen Botschafter in Tunesien in der Hoffnung, einen internationalen Konflikt heraufzubeschwören. Glücklicherweise hat die CIA für solche Fälle einen echten Fuchs, sprich: einen kleinen James Bond-Verschnitt auf Lager, der den bösen Muselmännern gehörig den Marsch blasen wird. Allerdings verbringt Ihr alias Jim Blond (hab' den richtigen Namen nicht mehr in der Anleitung gefunden) gerade Euren Abenteuerurlaub auf dem Inselparadies Tahiti, so daß das Geheimprojekt mit dem **CODENAME: ICEMAN** zu scheitern droht.

Gleich zu Spielbeginn fühlt sich der Spieler ohne Zweifel an alte James Bond-Streifen erinnert, denn von der Handlung her wirkt CODENAME: ICEMAN in dieser Phase schlichtweg abgekupfert. So bräunt sich unser kleiner CIA-Agent am Strande einer idyllischen Feriensiedlung, umgeben von unverbrauchten Inselschönheiten, die dem Amusement keinesfalls abgeneigt sind. Doch bald erhebt er sich aus seinem gemütlichen Sonnenstühlchen, um der täglichen Fitness Genüge zu leisten. Zwei Volleyball-spielende Dämlichkeiten (darf man den Zeichnungen Glauben schenken) erwecken schnell das Interesse von Jim Blond, so daß er sich zu einigen Pritscheinlagen (zum Baggern hat die Animation halt nicht gereicht) hinreißen läßt. Unglücklicherweise endet das Vergnügen schnell in einem Fiasko, da eine holde Maid beim Fischen des Balles aus den Fluten des Meeres etwas zu viel Wasser schluckt. Glücklicherweise bleibt Euch bei den anstehenden Wiederbelebungsversuchen das Blättern im Wörterbuch nach geeignetem Vokabular erspart, vorausgesetzt, Ihr könnt eine Anleitung zu diesem Spiel Euer eigen nennen, aus der sich alles „bequem“ abschreiben läßt.

Nach diesem Streß begibt sich Blond dann erst einmal die hoteleigene Bar, in der die Jagd nach dem weiblichen Geschlecht schließlich ihr glückliches Ende finden soll. Die erste Lady kriecht nach dem vierten Begrüßungs-Mai Tai (gerührten Martini gab's nicht) zwar schon sternhagelvoll von dannen, doch das zweite Girl erweist sich nach einer Flasche Schampus und einem kleinen Tänzchen als wesentlich williger, wie sonst wäre die Einladung in ihr Appartement zu verstehen. Am nächsten Morgen (die vorabendliche „Verführungstaktik“ überlasse ich ganz einfach mal Euch alten*LARRY*'s) findet das muntere Treiben jedoch ein jähes Ende, da Jim's Boss den Meisteragenten aus obigen Gründen vom sonnigen Tahiti ins unfreundliche Washington D.C. zurückpfeift. CODENAME: ICEMAN kann beginnen.



Im Grunde genommen sollte es keinerlei Probleme geben, das Inselparadies rechtzeitig zu verlassen, sprich die ersten 50 der insgesamt 300 Punkte ein-

TOP HITS

AMIGA
IBM
MAC

für IBM:

Conquests of Camelot	124,90
Codename Iceman	124,90
Champions of Krynn	89,90
Deja Vu II	79,90
Harpoon	129,90
LHX Attack Chopper	129,90

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

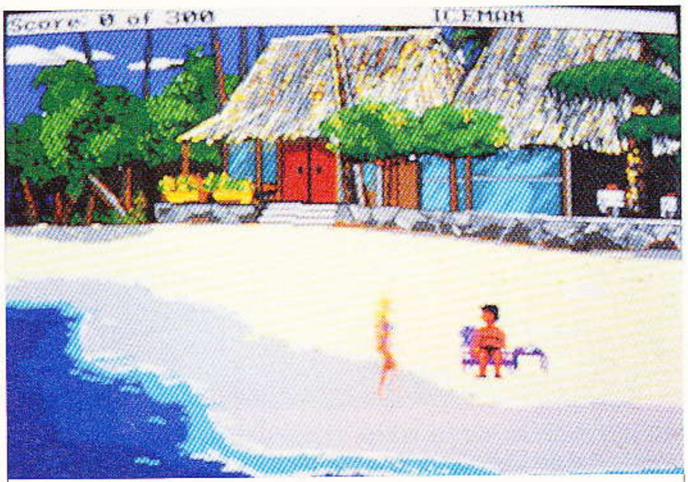
Lösungen zu Sierra-Adventures (z.B. King's Q., Space Q., Larry, Police Q., Coden. Iceman, Hero's Q., Colonels Bequest u.a.), Joysticks, AdLib-Soundkarten und vieles mehr!

		Inland	Ausland
Versand per UPS	Vorkasse	5,- DM	10,- DM
	Nachnahme	9,- DM	

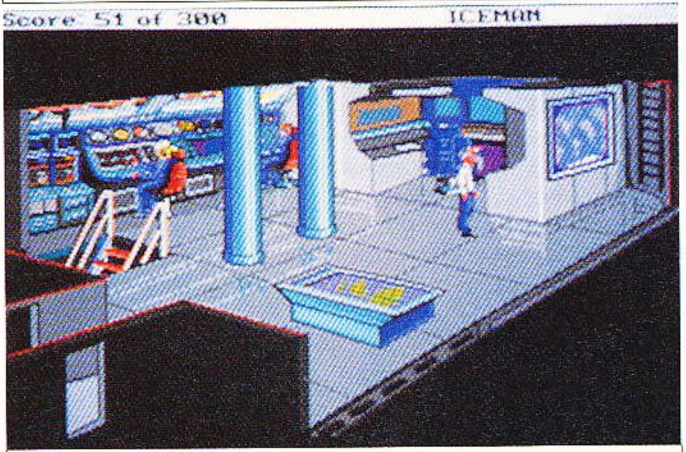
SAFER GAMES

S. Rupp & I. Krause
Minnewitstr. 28
8000 München 90

Tel.: 089 - 6 90 86 87
von 9.00 Uhr bis 19.00 Uhr (auch Samstags)



Larry läßt grüßen . . . *Fotos (5): PC EGA.*



An Bord des U-Boots wird's dann so richtig langweilig.

zusacken. Derart einfach ging es meiner Erfahrung nach selten in der Anfangsphase eines SIERRA ON-LINE-Adventures zu. Leider ist es aber Programmierer JIM WELLS nicht geglückt, den für das ganze Spiel sicherlich wichtigen Auftakt mit Abwechslung geschweige denn Spielspaß anzufüllen. Dadurch erweisen sich die Aktionen auf Tahiti schnell als eine lästige Herumrennerei, die die mehr als nur abgedroschenen Jokes kaum auflockern können. Unglücklicherweise setzt sich nun aber dieser Stil im weiteren Spielverlauf fort (mittlerweile habe ich ein Drittel des Adventures gelöst). Insbesondere die Handlung auf dem U-Boot, mit dem Ihr die Reise ins Mittelmeer antreten werdet, ist die totale Farce, zu monoton wurde hier die Spielstory gehalten. Neben einem Würfelspiel, das langwieriger oder besser langweiliger nicht hätte ausfallen können, erwarten Euch an Bord der U.S.S. Blackhawk so manche „Unannehmlichkeiten", welche die Motivation schnell in den Keller fallen lassen.

Im Gegensatz zum für SIERRA ON-LINE-Verhältnisse völlig verhunzten Spielablauf konnte die Spielgrafik wiederum an alte Traditionen anknüpfen. In Sachen Animation haben die Grafiker wohl mittlerweile einen Standard erreicht, der die Konkurrenz nur erblassen läßt. Gleiches gilt für die exzellenten Grafiken, die CODENAME: ICEMAN regelrecht bereichern, was schließlich auch dringend vonnöten ist. Der Sound kam leider etwas zu kurz, obwohl diverse Soundkarten unterstützt werden. Über den Parser kann man geteilter Meinung sein, denn die einen finden ihn viel zu simpel gehalten, die anderen schwören dagegen gerade auf die einfache Handhabung. Nicht verschweigen sollte ich allerdings einige logische Fehler, die von Zeit zu Zeit auftauchen. Hierbei denke ich insbesondere an einige Szenen und „deplazierte" Kommentare an Bord des U-Bootes. Aber nicht nur deswegen sei vom Kauf abgeraten. *Torsten Blum*

Grafik	**10**
Vokabular	**5-7**
Story	**5**
Atmosphäre	**5 (fallend)**
Preis/Leistung	**5**

INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN

Inh. Elke Heidmüller

AMIGA

688 Attack Sup. dt. Version	68,90
Börsenfieber dt. Vers.	79,90
Bundesliga Manager dt.	54,90
Budokan	69,90
Batman the Movie dt. Vers.	**64,90**
Bloodwych dt.	64,90
Bloodwych data 1 dt.	39,90
Conqueror dt.	69,90
Caos Strike back *	64,90
Cabal dt.	**69,90**
Chinese Karate dt.	**54,90**
Cosmo Ranger dt.	**54,90**
Chase H. Q. dt.	**69,90**
Clown o Mania dt.	**54,90**
Dungeon Master dt. 1MB	69,90
Dragon Wars	69,90
Drakkhen dt. Version	79,90
Dragons Breath dt.	79,90
Dungeon Quest dt	69,90
E-Motion dt.	69,90
European Space Sim dt.	**79,90**
Elite dt.	69,90
Fighter Bomber dt.	75,90
Full metall planet dt.	**69,90**
F-16 Falcon Missionsdiskette dt.	54,90
F-16 Falcon dt.	79,90
F-16 Combat Pilot dt.	69,90
F-29 Retalitator dt. Vers.	64,90
Great Courts dt.	69,90
Ghostbusters II dt.	69,90
Gunship dt.	68,90
Hard Driving dt.	**54,90**
Hotrod	69,90
Ind. Jones Adventure dt.	69,90
Jumping Jack dt. Version	**64,90**
It's came from the desert dt.	79,90
Kaiser dt.	99,90
Kick of dt.	44,90
Kreuz As 'Poker'dt.	**29,90**
Leisure Suit Larry II	89,90
Maniac Mansion dt. Vers.	69,90
Midwinter	a.A.
Minos dt.	54,90
Magic Johnson's Basketball*	69,90
Manchester United	69,90
North & South dt.	**64,90**
Operation Thunderbold dt.	64,90
Overlander dt.	54,90
Oil Imperium dt.	54,90
Paris Dakar dt.	**64,90**
Player Manager dt.	54,90
Pinball Magic dt.	69,90
Pipemania dt.	69,90
Pirates dt.*	68,90
Populous dt.	69,90
Pool of Radiance*	64,90
Rings of Medusa dt.	**69,90**
Rainbow Island dt.	**54,90**
Soccer Manager plus dt.	**39,90**
SIDMON dt. (Musikpro.)	**69,90**
Sim City 512 KB dt. Vers.	**79,90**
Stunt Car Racer dt.	64,90
Starflight dt.	69,90
Startrash*	69,90
Space Rogou	79,90
Space Quest III	79,90
Super Cars dt.	54,90
Tie Break dt.*	**a.A**
Tower of Babel	69,90
Toobin dt.	**54,90**
Their finest hour*	a.A.
Twin World dt.	69,90
Turn it dt.	54,90
TV Sports Basketball dt.	75,90
Turbo Outrun dt.	64,90
The Hounds of Shadow	69,90
The Untouchables dt.	69,90
Ultima V*	a.A.
Wallstreet Wizzard dt.	59,90
Xenomorph	69,90
X-Out dt.	54,90
Zak Mac Kracken dt.	69,90

ATARI ST

Austerlitz	69,90
Börsenfieber dt. Version	79,90
Batman the Movie dt. Version	64,90
Bloodwych dt.	64,90
Bloodwych data 1 dt.	39,90
Conqueror dt.	69,90
Chicago 90 dt.	**69,90**
Chaos Strike back	64,90
Cabal dt.	**54,90**
Chinese Karate dt.	**54,90**
Cosmo Ranger dt.	**54,90**
Clown o Mania dt.	**54,90**
Dungeon Master dt. 1MB	69,90
Dragon Breach	64,90
Drakkhen dt. Vers.	**79,90**
E-Motion dt.*	**a.A.**
European Space Sim. dt.	**79,90**
Firebrigade	**74,90**
Fighter Bomber dt.	75,90
Full metal planet dt.	**69,90**
F-16 Falcon dt.	74,90
F-16 Falcon Missiondisk dt.	54,90
F-16 Combat Pilot dt.	69,90
F-29 Retaliator dt. Vers.	**64,90**
Great Courts dt.	69,90
Gunship	68,90
Hard Driving dt.	**54,90**
Indianer Jones Adv. dt.	69,90
Impossamole	a.A.
Intruder	a.A.
Infestation	a.A.
Jumping Jack Son dt.	**49,90**
Kaiser dt.	99,90
Kick of dt.	44,90
Leisure Suit Larry II	89,90
Manchester United dt.	54,90
Midwinter dt. Vers.	69,90
Minos dt.	54,90
North & South dt.	64,90
Operation Thunderbold dt.	64,90
Player Manager dt.	54,90
Pinball Magic dt.	54,90
Pirates dt.	64,90
Pursuit to Earth	54,90
Pipemania dt.	49,90
Populous dt.	69,90
P 47 Thunderbold dt.	69,90
Risk dt.	54,90
Rings of Medusa dt.	69,90
Rainbow Island dt.	49,90
Sim City 512 KB dt. Vers.*	79,90
Soccer Manager plus dt.	39,90
Space Harrier II dt.	54,90

Die fettgedruckten Spiele sind im Vertrieb Bomico. Alle Spiele mit deutscher Anleitung.

BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER

MS-DOS **5,25"**

688 Attack Sub**	69,90
Bundesliga Manager dt.**	69,90
Carrier Command dt.**	69,90
Campion of Krynn**	79,90
Codename Iceman**	109,90
Conqueror dt.**	79,90
Curse of the azure Bonds**	74,90
Drakkhen dt. Vers.**	79,90
European Space Sim.**	119,90
Fighter Bomber	84,90
F-16 Falcon EGA/AT dt.	89,90
Flugsimulator IV dt.**	139,90
Full Metal Planet dt.**	69,90
FaceOff**	79,90
Great Courts dt.**	69,90
Knight of Legend**	79,90
Kings Quest IV**	79,90
LHX Attack Shopper**	109,90
Leisure Suit Larry III**	99,90
Night of Legend	79,90
North & South dt. **	64,90
M-1 Tank Platoon**	89,90
Hard Driving dt. Vers.**	69,90
Hero Quest**	109,90
Paris Dakar dt. **	69,90
Oil Imperium dt.**	54,90
Popolous dt.**	69,90
Indianapolis 500 dt.**	69,90
Rings of Medusa dt.**	69,90
Sherman M4**	69,90
Starflight II **	a.A.
Space Quest III	79,90
Sim City dt. Vers.**	79,90
Silpheed	79,90
Their finest Hour	79,90
Tank	89,90
Ultima V**	69,90
Zak Mac Kracken dt.**	69,90

(** auch 3.5" lieferbar)

C-64

Black Tiger dt.	**37,90**
Carrier Command dt.	**45,90**
Cambers of Chaolin	**39,90**
Champion of Krynn	**64,90**
Double Dragon II	**39,90**
Hillsfar dt.	**49,90**
Hard Driving dt.	**37,90**
Hostages dt. Vers.	**37,90**
Iron Lord dt.	**45,90**
Ferrari Formula one dt.	**37,90**
Fighter Bomber dt. Version	**49,90**
Ghostbusters II dt.	**37,90**
Great Courts Tennis dt.	**47,90**
Knight of Legend	**47,90**
Operation Thunderbold	**37,90**
Oil Imperium dt.	**37,90**
Pipemania dt.	**37,90**
Rainbow Island dt.	**37,90**
Sim City dt. Vers.	**54,90**
Starflight dt.	**38,90**
Tangled Tales	**54,90**
Toobin dt.	**37,90**
War of the Lance	**64,90**
Zak Mac Kracken dt. Vers.	**49,90**
X-out dt.	**37,90**

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar

* Versand per NN (UPS oder Post 8,00 DM)
* Unsere aktuelle Preisliste f. C64, Amiga, Atari ST, MS-DOS, Sega, Nintendo u. PC-Engine gegen frankierten Rückumschlag

24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter)

* Preisänderungen vorbehalten.

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80,
- Mo.- Fr. 10.00 - 19.00 Uhr
Hotline I: **02 21 / 60 44 93**, Hotline II: **02 21 / 60 44 96**, Telefax: **02 21 / 60 90 03**
Besonderer Servie: VPS - AIR innerhalb von 24 Stunden

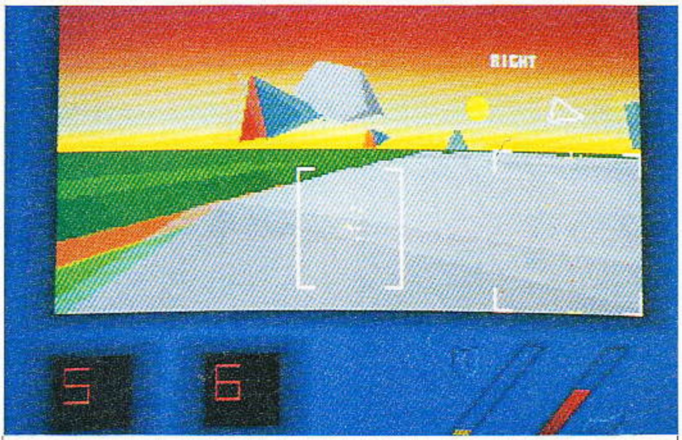
Thunderstrike

Da kommt der BM ins Schwitzen

Etliche neue Produkte wurden kürzlich in Nizza während einer von *Mirrorsoft* veranstalteten Präsentation vorgestellt. Eines davon, vom englischen Hersteller LOGOTRON, hat das Zeug zu einem wahren Softwarespektakel, das in Bälde die IBM-Freaks unter Euch beglücken dürfte. Waren nämlich die Actionspiele im PC-Bereich bislang eher spärlich vertreten, so könnte THUNDERSTRIKE den „Spielbetrieb" in den MS-DOS-Gefilden gewissermaßen revolutionieren. Doch bis dahin wird an diesem Spiel noch kräftig gewerkelt und gefeilt werden, bevor es die Softwarewelt erfreuen kann. Wir haben es uns dennoch nicht nehmen lassen, die ersten Routinen, Grafiken und Sounds von THUNDERSTRIKE anzuschauen.

Die Spielstory von **THUNDERSTRIKE** steht zum jetzigen Zeitpunkt noch wahrhaft in den Sternen. Jedenfalls hat sich **LOGOTRON** bislang eher bedeckt gehalten, so daß ich wohl oder übel meiner eigenen Phantasie freien Lauf lassen muß: In der heutigen Episode darf sich der Spieler wieder einmal auf die Jagd nach Aliens begeben, die sich auf seinem eigenen Planeten breitgemacht haben. Das vorrangige Ziel der Mission besteht allerdings darin, die Mutterstationen der Fremdlinge auszuheben, die das Land wie ein Netz überspannen...
Auf so etwas Ähnliches wird die Story von THUNDERSTRIKE sicherlich hinauslaufen, sollte mich mein „Instinkt" nicht täuschen. Aber genug des Vorgeplänkels (die Spielstory interessiert ohnehin niemanden), stürzen wir uns lieber in das „Spielvergnügen", mit dem das LOGOTRON-Projekt bisher aufwarten kann. Gleich nach dem Laden erscheint auf dem Screen ein schlichtes Auswahlmenü, das man getrost als Provisorium abtun kann. Außer der Wahl des „Eingabemediums" erweisen sich die aufgelisteten Optionen nämlich nur als unnützes Beiwerk, denn Kommentare wie „not available at the moment" haben selten jemanden zufriedengestellt. Erwähnenswert in diesem Zusammenhang dürfte dagegen ein Präsentationsmodus sein, in dem des Spielers Kampfgefährten vorgestellt werden. Insgesamt sechs Raumgleiter vollführen hier (dargestellt als ausgefüllte Vektorgrafiken) alle nur erdenklichen Rotationen und Kunstflugfiguren. Bleibt nur zu hoffen, daß die Grafiker den Einheitslook der Raumschiffe schnell gegen unterschiedliche Formgebungen eintauschen.

Doch was Euch nun im eigentlichen Spiel erwartet, würde ich als schlichtweg phänomenal bezeichnen. Als erstes sticht dem Spieler mit Sicherheit die 3D-Landschaft im typischen



Rassig, spritzig, originell!
Aus Thunderstrike wird noch mal was.

„Fractal-Look" ins Auge, die es in dieser Qualität wohl noch nie auf einem MS-DOS-Rechner zu sehen gab. Allerdings sollte ich auch nicht verschweigen, daß die Macher von THUNDERSTRIKE die uns vorliegende Vorversion „nur" mit einem VGA-Treiber bestückt haben; die entgültige Fassung soll dann noch CGA- und EGA-Karten unterstützen. Endlich einmal kann man also, ohne zu übertreiben, von einer echten VGA-Grafik sprechen, die in diesem Genre sonst eher Seltenheitswert besitzt. Erstes Indiz hierfür dürfte der Horizont der Landschaftsgrafik sein, in dem äußerst feine Farbabstufungen Verwendung fanden. Nicht zu übersehen ist auch der eigene Fighter, nimmt er doch die Bildmitte ein. So hat es also den Anschein, als ob der Spieler seinem Gefährt ständig hinterherfliegen würde, anstatt wie gewohnt im Cockpit Platz zu finden. Diese anfangs etwas ungewohnte Perspektive besitzt ohne Zweifel ihre Vorteile, denn schließlich kann man so die eigenen Flugmanöver wesentlich besser kontrollieren.

Die (Maus-)Steuerung erwies sich in der Vorabversion leider als recht unhandlich, wodurch ich immer wieder meine Probleme hatte, den Vogel in den Lüften zu halten. Zudem beschränken sich die Flugmanöver nur auf „zweidimensionale" Aktionen, wenn man auch einige Meter vom Boden abheben kann, um einige Sekunden später im „Sturzflug" Jagd auf Aliens zu machen. Rollen oder Loopings gehören jedoch noch nicht zum Repertoire des THUNDERSTRIKE.
Während meiner Strafexpeditionen durch die vorläufigen Welten des LOGOTRON-Produktes gab es jedoch schon allerhand zu sehen. Zum einen wußte hier die prächtig geratene Landschaftsgrafik (siehe oben) zu gefallen. So werden grüne Flächen, die in der Landschaft vorherrschen, immer wieder von Seen und Bergketten durchzogen, gar nicht zu reden von den vielen Höhenunterschieden, die das Fliegen sowie die Auseinandersetzungen mit den Fremdlingen fast schon zu einem Vergnügen werden lassen. Aber auch die Aliens selbst sorgen ständig für Aufregung und Abwechslung, denn schließlich kommt bei den extrem hartnäckigen Fightern (allesamt ausgefüllte Vektorgrafiken) wirklich Stimmung auf.
Einfach atemberaubend ist die Geschwindigkeit, mit der die ganze Chose vonstatten geht. Sowohl das Scrolling wie auch die Animation der einzelnen Flugobjekte setzen neue Maßstäbe für die große IBM-Familie. Selbst die Besitzer von niedrig getakteten Rechnern dürfen sich auf recht respektable Ergebnisse freuen. Zu guter Letzt bleiben gar noch einige Punkte offen, die berechtigte Hoffnung auf noch mehr Spielspaß machen. So läßt sich der Bildschirm in der Vorabversion in bis zu vier Einzelscreens aufsplitten; weiterhin kann eine Schwarz-/Weiß-Grafik aktiviert werden, die sehr nahe an eine echte 3D-Darstellung herankommt.

Lassen wir uns also überraschen, ob LOGOTRON mit THUNDERSTRIKE in Kürze einen echten Paukenschlag landen wird. Fortsetzung folgt.

Torsten Blum

Dragon's Lair II – viel Geld um nichts



Es ist immer wieder erstaunlich, welche Wege „unsere" Software-Produzenten gehen, um den Leuten die Knete aus der Büchse zu ziehen. Schön, daß man sich bemüht, originale und originelle Spielarten zu entwickeln – der technische Fortschritt ist halt nicht zu aufzuhalten -, aber manchmal geht man einfach zu weit! Man stelle sich vor, da kommt einer her, übernimmt die Spielidee eines guten, alten 64er-Games und jagt es disneymäßig über den Amiga. Diese Art von Blödelshow erwartet uns bei der neuesten Ausgabe von MEDIA TECHNOLOGY LTD mit dem Titel DRAGON'S LAIR – ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE. Wiederum hat man einen Zeichentrickfilm entwickelt, in den man nur geringfügig – und nach strengster Vorschrift! – eingreifen kann. Das Ergebnis: Fünf Disketten mit wenig Inhalt zu einem Preis von etwa 140 Mark! Leute, setzt Euch doch lieber vor die Glotze und zieht Euch die DUCK TALES rein (beim HR läuft's sogar direkt vor der „Sportschau"-Vati wird sich freuen), dort könnt Ihr zwar gar nicht eingreifen, werdet aber dafür anständig unterhalten.

Programm: Dragon's Lair – Escape from Singe's Castle, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 140 Mark (West), **Hersteller:** Media Technology Ltd, Gaithersburg, USA.

Da haben wir nun den Salat! Die Grafiken sind nicht zu verachten, der Sound ist überaus gut, aber das eigentliche Action-Element fehlt gänzlich. Folge: Ein „FLOP", wie er im (ASM-)Buche steht. Wer bereit ist, 140 Mark dafür auszugeben, hat entweder 'ne Silbermine entdeckt oder ist sich nicht klar darüber, was ihm für diese Summe alles so entgeht.
Kommen wir aber, bevor wir **DRAGON'S LAIR – ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE** vollständig zerreißen, auf die Story zu sprechen: Diese ist recht kurz, halbwegs einleuchtend und simpel. In der deutschen Anleitung, die vermutlich ein Japaner aus dem Englischen ins Deutsche translatiert hat, entnehmen wir nur kurz und bündig: Dirk der Kühne muß durch das Schloß des bösen Zauberers (hier durch „Gestaltwandler" bezeichnet) pilgern, um seine Angebetete zu befreien. Dabei warten natürlich eine Reihe von Gefahren auf den Helden, die aber nach ein paar Stunden des Rumdschangelns beseitigt werden können. Im Klartext: Das Game macht mit uns, was es will. Entgegen der „üblichen" Art, selbst die Iniative zu ergreifen, stehenzubleiben, sich 'ne Taktik zurechtstricken und gezielt vorzugehen, wird hier ein Film abgespult, in den wir nur bescheiden mittels Stick – wie vorgegeben! – eingreifen können. Wir spielen halt nur mit.

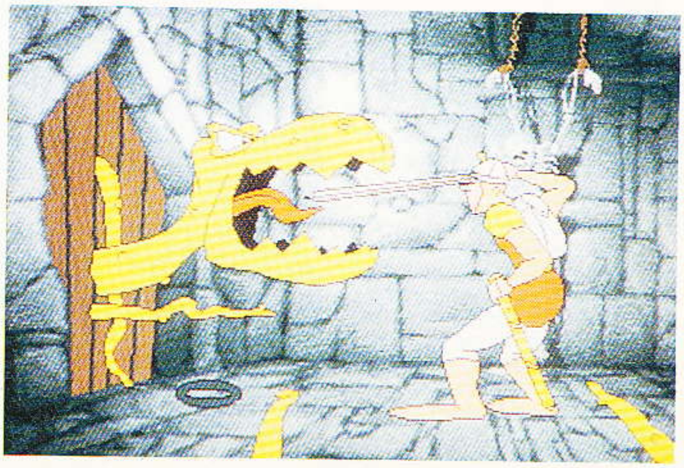
Schon beim Inhalt der ersten Diskette (es gibt deren fünf) erkennen wir, wie zufällig man durch die Szene mit der brüchigen Fußbodenheizung gelangt: Ein Feuerchen bricht aus, die Fliesen klappen weg, und danach ist nur noch das Zischen von Dirk's qualmenden Socken zu vernehmen, wenn er unten im Wasser des Burgbrunnens „angelangt" ist. Mehr durch Zufall gelang es Torsten, Klaus „Cruiser" und mir, das rettende Ufer, sprich: Tür zu erreichen.

Wer nun glaubt, er habe diese Passage hinter sich gebracht, irrt gewaltig. Jetzt geht's „seitenverkehrt" noch mal ins gleiche Zimmer...

Irgendwann einmal – ich weiß nicht mehr, wie lang wir brauchten –, hatten wir das Game endlich „gelöst", die Disketten wieder eingepackt, just in die Gewaltpackung hineingelegt, wo sie sie sich mal so richtig ausschlafen können – bis zum St. Nimmerleinstag. Ihr glaubt doch nicht, daß wir die Dinger jemals wieder aus der Versenkung holen. Nur das nich'!
A propos „Verpackung"! In jener fanden wir allerlei Firlefanz, wie eine Wappen-Tabelle (dient vermutlich als Code-Abfrage für die PC-Version), eine vollkommen überflüssige Karte zum „Reich" („Realm") des dort ansässigen Königs sowie eine englische und pseudodeutsche Anleitung. Schon die Überschrift „Die Flucht aus dem Schloß Singe" läßt erahnen, wies weitergeht. Mal ganz von Tipp- und Kommata-Fehlern abgesehen, haut einem das Ding locker vom Hocker. Zwei Lacherbeispiele: „Im Hauptmenü kannst Du eine Reihe von Optionen für das Spiel einstellen. Eine Option ist eingeschaltet, wenn der Taster eingedrückt ist." Oder: „Die Zahl der Leben zu Beginn des Spieles kann zwischen drei und fünf eingestellt werden, um so Dirks Chancen die Prizessin zu befreien zu vergrößern oder zu verkleinern." Alles Originalton (plus Fehler) Anleitung.
Machen wir nun dem bösen Spiel endgültig ein Ende: Begeisterung ob den Grafiken und des Sounds; Kopfschütteln über das schwache Gameplay und den gigantischen Preis von 140 Mark. Da helfen auch die Ausreden „technische Meisterleistung" oder „sind ja schließlich fünf Disketten" nichts. ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE ist in meinen Augen ein vollkommen unnötiges Programm – ein Kurzfilm für „Millionäre".

MANFRED KLEIMANN

Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	0
Motivation	0
Pr./Leistung .... (wg. der Leerdisks)	1



IM BLICKPUNKT

Ein Gefühl wie im AFTERBURNER

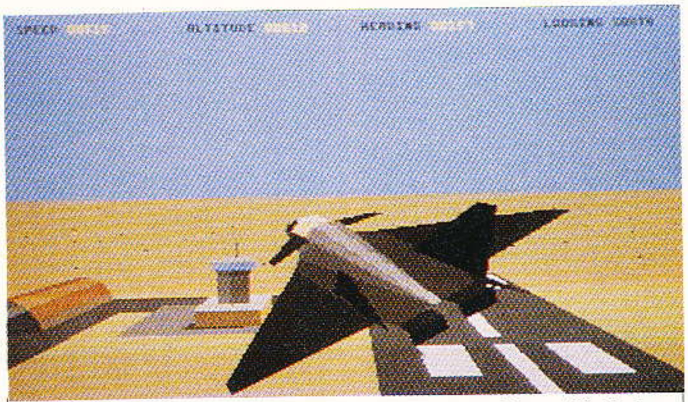
Programm: F-29 Retaliator, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Ocean, Manchester, England, **Muster von:** 7, 15, 21.

In den streng von der Außenwelt abgeschirmten Forschungsstätten der amerikanischen Luftwaffe nehmen momentan zwei revolutionäre Kampfflugzeuge Gestalt an: Der *Advanced Tactical Fighter F22* und der *Forward Swept Wing F29*. Die technischen Daten dieser Neuentwicklungen lassen die Konkurrenz jedenfalls ganz schön ins Schwitzen kommen. Insbesondere in punkto Wendigkeit erzielen die mehr als 60 Millionen Dollar teuren Flieger noch nie dagewesene Werte. Aus diesem Stoff hat nun **DIGITAL IMAGE DESIGN** zunächst für den Amiga den **F-29 RETALIATOR** zusammengeschustert, einen Flugsimulator, dessen Erscheinen Freunde dieses Genres schon seit Monaten entgegenfieberten. Etwas erstaunen dürfte es sicherlich, daß Actionspezialist **OCEAN** die Rechte an diesem verheißungsvollen Produkt übernommen hat.

Zu Beginn des Spieles empfiehlt es sich erst einmal, das Testgebiet der US-Airforce in Arizona heimzusuchen, um sich mit den Eigenschaften der F-29 RETALIATOR zu Genüge vertraut zu machen. Die zehn Trainingsmissionen dürften da mit Sicherheit ausreichen, schließlich bekommt der Spieler in diesen schon einmal einen kleinen Vorgeschmack auf das spätere Geschehen. In den drei Szenarien geht es dann auch gewohnt kriegerisch zur Sache. Neben dem Pazifischen Ozean steht noch Europa als Kriegsschauplatz zwischen den beiden Supermächten zur Verfügung. Zu guter Letzt durften natürlich die Iraner nicht fehlen, die kurzerhand ihr eigenes Szenarium verpaßt bekamen.

Wirklich bemerkswert ist die bislang selten dagewesene Fülle an Einzelmissionen, so daß auf dem Amiga eine Diskette gar nicht mehr für F-29 RETALIATOR ausreichte. Im Verlaufe eines Szenariums steigt der Schwierigkeitsgrad quasi von Mission zu Mission. So dürft Ihr Euch wieder auf das gewohnte Spektrum an Einsätzen freuen, welches außer dem althergebrachten Luftkampf und Bombenangriffen auf Ziele jeder Art noch einige nette Spezialmissionen bereithält. Für Abwechslung und die nötige Spannung ist also zweifelsohne gesorgt. Vor allem die gegnerische Fliegerei macht dem Spieler in F-29 RETALIATOR schwer zu schaffen, da sie endlich einmal mit „Intelligenz" zu Werke geht, anstatt sich, wie sonst, problemlos erledigen zu lassen.

Dem Spruch „Super Fast 3-D Flight Simulation", der die Verpackung dieses OCEAN-Produktes ziert, kann ich mich nur anschließen. Innerhalb kürzester Spielzeit werdet Ihr merken, daß bei F-29 RETALIATOR die Geschwindigkeit der eigentliche Trumpf ist. Noch nie ging es nämlich derart rasant und atemberaubend in einem Flugsimulator zu. Das Scrolling setzt jedenfalls neue Maßstäbe in Sachen Geschwindigkeit, wodurch auch die Wendigkeit der F-29 äußerst gut zum Tragen kommt. Im Gegensatz zur Konkurrenz dieses Genres geht das fixe Bewegen der Landschaft extrem flüssig vonstatten. Egal, welche vertrackte Flugmanöver Ihr auch vollführen werdet, zu keinem Zeitpunkt wird Euch das sonst übliche Ruckeln, der Feind jedes Flugsimulators, nerven. Bleibt nur zu hoffen, daß das Scrolling, welches der Amiga dem staunenden Betrachter präsentiert, auch auf den anderen 16-Bittern Verwendung finden wird.



Die F-29 kurz nach dem Start. Fotos (2): Amiga

Leider Gottes hat ein solch phänomenales Scrolling seinen Preis. Die Detailschärfe von F-29 RETALIATOR liegt nämlich ziemlich unter dem sonst gängigen Niveau. Zwar war es mir aus Zeitgründen wie immer nicht möglich, alle Missionen auszutesten, doch wurde während meiner Testflugphase der Trend immer deutlicher, daß DIGITAL IMAGE DESIGN mit Objekten kräftig gegeizt hat. So erwarten den Spieler während des Fluges oft lange grafische Durststrecken, in denen es außer karger Ebene (in Grün oder Braun gehalten) und einem völlig wolkenfreien Himmel nicht viel zu sehen gibt. Von Zeit zu Zeit erhebt sich einmal ein Hügelchen aus der tristen Landschaft. Lediglich die Start- und Landeplätze (Flughafen bzw. Flugzeugträger) wurden brauchbar in Szene gesetzt, wie auch die eigentlichen Ziele einer Mission (Schiffe, Panzer, Flugzeuge etc.) kleine grafische Leckerbissen darstellen.

Mit Sicherheit zum Standard eines Flugsimulators gehören mittlerweile verschiedene Blickperspektiven, von denen F-29 RETALIATOR insgesamt acht sein eigen nennen kann. Während beispielsweise die Sicht von außen auf das eigene Flugzeug in punkto Animation ausgezeichnet geriet, wußte andererseits die „Fallschirmperspektive" überhaupt nicht zu gefallen. Die Cockpitgrafik wirkte ebenfalls etwas schlicht. Ferner sollte nicht unerwähnt bleiben, daß es in der Anfangphase Probleme mit dem Einschätzen der Höhe gibt, verläßt man sich nicht voll und ganz auf seine Instrumente. Die Soundkulisse dieses Flugsimulators hält sich übrigens nur in Grenzen, wogegen die „genormte" Steuerung keinerlei Schwierigkeiten bereiten sollte.

Letztendlich hat es bei F-29 RETALIATOR also nicht zum begehrten ASM-Hitstern gereicht, da im Bereich der Grafik doch ein wenig der Pep fehlt. Dennoch dürfte der Kompromiß, den DIGITAL IMAGE DESIGN zwischen Grafik und dem exzellenten Scrolling geschlossen hat, auch so seine Reize haben, insbesondere für die eher auf Action stehenden Simulatorfreaks. Den eigentlichen Fliegern aber, die nur nebenbei mal eine MIG zerbröseln, wird allerdings zu wenig geboten. Ansonsten „ganz" brauchbar. *Torsten Blum*



Das Cockpit mit den Displays der F-29.

Grafik	8
Handhabung	9
Technik/Strategie	10
Spielwert	9
Preis/Leistung	9



Manfred und Sean, ein Herz und keine Knete

Palmen, Sonne, Strand – alles nur Tand. Spätwinterlich mild war's vom 7. bis 9. März, als ich meine Socken aufs teure Pflaster von Nizza setzte. Aber: Zum Vergnügen war ich ja schließlich nicht an der Côte d'Azur (obwohl... insgeheim...). Ich weiß nicht, wie sich die 23 Journalisten aus 6, die 13 Distributoren aus 8 Ländern, 6 Programmierer und die 8 Mirror/Logotron-Leute ihren Aufenthalt vorgestellt haben. Schließlich und endlich schien es noch verdammt eng mit der Zeit zu werden. Doch: Die diversen Produkte vom Clientel **Image Works, PSS, FTL, Cinemaware, Spectrum Holobyte** und dem neuen **Logotron**-Label **Millennium** ratzte man hektisch runter. Es blieb aber noch genügend Zeit für Gespräche auf internationaler Ebene sowie einigen Test-Läufen an den Rechnern. Im großen und ganzen war diese Präsentation von der Kommunikation unter den Leuten, vom guten Essen und Trinken geprägt. Echt hart arbeiten mußte eigentlich keiner – höchstens Gabi Straube, die für den ENTERTAINER (Fachmagazin für PC-Programme) Peter Bilotta zum Interview bat (Näheres dazu in ENTERTAINER, Heft 1/90, das am 27. April am Kiosk sein wird!)



Sean ist für Bier, Peter für Gin & Tonic, Steve für Perrier. Einziger „vernünftiger" Mensch – Wolfram (Ariola), jener schlürfte mit mir, Gabi (THE ENTERTAINER) und Cathy einen Mai-Tai nach dem anderen. Dies war leider nicht das einzige Fiasko der diesjährigen MIRRORSOFT-Präsentation auf fremdem Terrain: Die Air France streikte. Folge: Die U.K.-Besatzung und -Besetzung strandete zunächst in Marseille; kam erst Stunden später ins Nobel-Hotel „Beach Regency" nach Nizza. Die Air France schlampte. Folge: Mein Koffer kam erst 28 Stunden später aus Frankfurt zu mir ins Zimmer (mußte mir in der Zwischenzeit Slipeinlagen basteln... Man weiß ja nie...). Am darauffolgenden Tag allerdings war (fast) alles wieder im MIRRORSOFT-Lot, so daß Peter, Sean, Cathy und Allison, Paul und Graeme mit der Präsentation der neuesten Teile beginnen konnten.

PETER LUD SICH GÄST

ODER: Wie aus 'nem Streik ein Stre

Erstaunlich auch, daß diese Präsentationen so „dicht" vor der EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW (ausführlicher Messe-Bericht in ASM 6+7/90!) durchgeführt werden. Im vergangen Jahr traf man sich in Amsterdam; nun wählte der MIRROR-Konzern das liebliche Nizza. Erstaunlich deshalb, weil es nach meinem Empfinden mehr um eine Image-Werbung, denn um eine echte Konferenz mit bestaunbaren Produkten ging. Wäre da nicht LOGOTRON/MILLENNIUM gewesen (gaben uns zwei von drei neuen Games mit auf die Heimreise!), so wäre man außer den wichtigen Kontakten und Gesprächen mit Kollegen und „Kunden" mit leeren Händen nach Hause geflogen. Will sagen: Für die Pressearbeit und die Kundenpflege ist ein solches Meeting mehr als nur nützlich; für den Endverbraucher dagegen brachte es (diesmal) nicht recht viel. Bedenkt man auch die Kosten für das aufwendig produzierte und von Gary Penn (The One) kommentierte Video, die luxuriösen Zimmer sowie die sehr, sehr gute Verpflegung plus Bustransfer zum nahegelegenen Monte Carlo, so fragt man sich, wie kriegt man die wieder ins Säkkel? Wir wollen nicht hoffen, daß die User die Loser sein werden...

Kommen wir aber nun endlich auf die Vorstellung der neuen Programme zu sprechen!

Das Video läuft, Gary erklärt uns, was wir hier weitergeben sollen: Neue Planungen, Produkte, Trends '91. Zunächst einmal stoßen wir auf **CADAVER**, die Geschichte eines mittelalterlichen Massenmörders. Die **Bitmaps** (verstärkt durch **Dan Malone** und **Rob Chapman**) sorgten für Szenerio und Coding. Dieses im *Batman I*-Stil („Kamera-von-rechts-oben-nach-Mitte-unten-Perspektive") gestylte Sammel-Adventure wird es auch – On-Screen! – in Deutsch geben. Man muß, um es kurz zu umschreiben, den blutrünstigen Hausherren aufspüren, ihn töten und herausfinden, was mit den geladenen Gästen, der Party, passiert ist. Ein mysteriöses, logisch aufgebautes Game, das allerdings seinen (zunächst erkennbaren ersten) Schwachpunkt in der Steuerung (Stick) hat. Nach der einschlägigen Gewöhnungszeit geht's zur mehrschlägigen Schlacht mit Drachen und anderem Ungetier. So ganz nebenbei sollte man Schränke, Truhen, Särge, Betten, Gemälde und sonstiges untersuchen. Hinweise – so wie falsche Fährten – gibt es reichlich. Erst im Sommer werden die User des ST, Amigas und des IBM-PCs die Gelegenheit haben, auf Forschungsreise zu gehen.

Weiter im Band (Video) ging's mit **THEME PARK MYSTERY** (ebenfalls unter dem IMAGE WORKS-Label). Hier treffe ich zwei „alte Bekannte" wieder, die sich schon des öfteren mit „mystischen" Dingen beschäftigt haben: Der „Veteran" **Brian Howarth** (u.a. Grafiken für *Sorceror of Claymorgoe Castle, Spiderman, Gremlins, Robin of Sherwood*) und **Teoman Irmak** (wirkte zuletzt noch bei *Personal Nightmare* mit). Die mysteriöse Geschichte auf dem Rummelplatz allerdings konnte mir nicht so recht gefallen. Vielleicht lag's aber auch daran, daß viele Elemente aus dem Zusammenhang gerissen wurden – beispielsweise die Fahrt mit der Achterbahn. Doch: Urteilen wir nicht vorschnell, wir warten's ab.

Nach dem Erfolg von *Speedball* setzen die **BITMAPS (Erik Mathews, Robin Chapekar** und **Steve Kelly)** noch einen drauf: Mit der Hilfe von **Robert Travellyan** und **Steve Tall** (zuletzt Tynesoft) ist **SPEEDBALL II** in der Mache. Ein weiterer „II. Teil" erwartet uns mit **BACK TO THE FUTURE II.** Ende dieses Jahres soll das Produkt nach Aussagen von MIRROSOFT-Boss **Peter Bilotta** auf dem Markt sein. „Sein" IMAGE WORKS-Label (Peter's Idee 1988) kümmert sich nun um weitere Filmrechte (liegen pro Umsetzung auf Magnetschicht zwischen 50.000 und 75.000 Dollar – wie kriegt





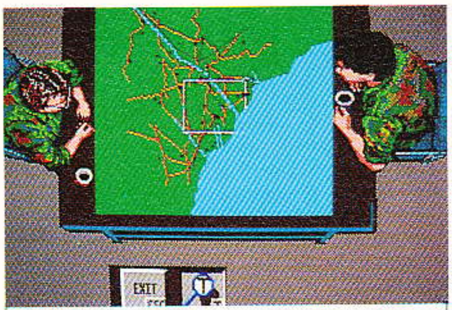
v.l. Alison, Peter, Paul, Graeme, Cathy und Sean – die Leuchte von Mirrorsoft.



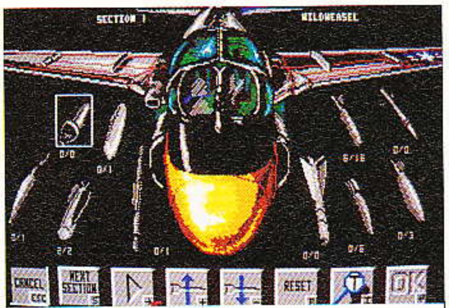
Kommunikation total!



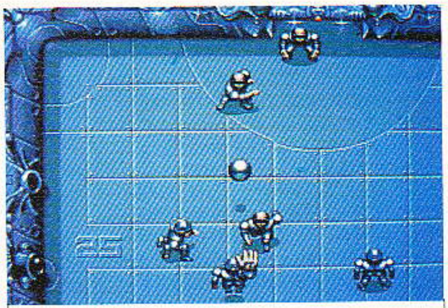
Ausgelassen: Ciarran Brennan (links, PC Leisure) und rechts Gary Penn (The One).



Flight of the Intruder



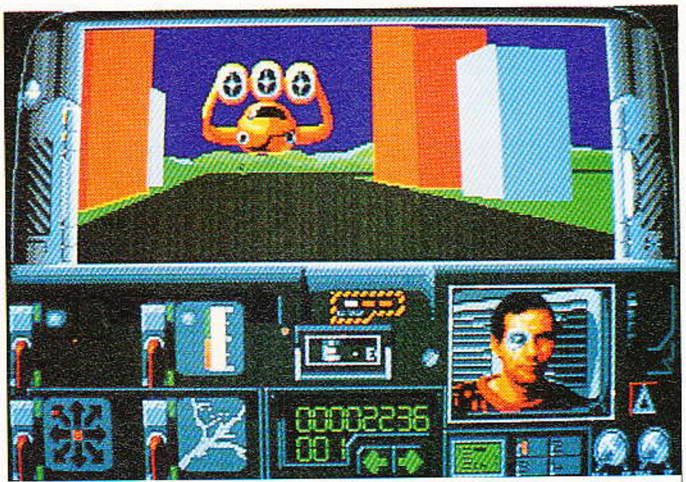
Intruder the of Flight



Speedball II

man die Knete bloß wieder rein?). Denn: Anfang 1991 soll dann **BACK TO THE FUTURE III** folgen. Na, wer hat, der hat...
Die Fans mußten lang darauf warten, nun ist er da – der dritte Teil der *Tolkienschen Saga* – **RIDERS OF ROHAN.** Die ersten Bilder zeigten, daß Adventures momentan gern mit Action eine Ehe eingehen. Neben den klassischen „Quests", die zu verfolgen, und Rätseln, die zu lösen sind, muß unser Held auch nach altbewährter Action-Manier (Mann gegen Mann – plus Energie-Balkenanzeige...) den ein oder anderen Fiesling aus dem Wald räumen. Für den IBM-PC wird's bald auf den Markt kommen; die Amiga-, ST- und Mac-User werden bis auf weiteres vertröstet.
Wie von Peter Bilotta zu vernehmen war, hat sich die MIRROR-SOFT-Gruppe die Rechte zur Versoftung des Bestsellers **RED PHOENIX** (Autor: *Larry Bond*, der Co-Schreiberling von Tom Clancy) gesichert. Wann, wie und auf welchen Rechnern der „Nachfolger" von *Red Storm Rising* erscheinen wird, ist zur Zeit noch unklar.
Bei **GRAVITY** (von **Ross Goodley**) weiß man zumindest schon mal, was man hat. Es existiert schonmal eine Pre-Prod-Disk. Ein wahrlich interessantes und kniffliges Strategie-Produkt scheint da auf den Endverbraucher zu warten. Ein bißchen *Populous*-like ist GRAVITY schon, obwohl Inhalte und Ausführung sowie das Gameplay vollkommen verschieden sind. Es ist halt die Art, aus der man einstmals E.A.-Träume herstellte...

Schwenken wir schnell noch um zu den anderen Labels des Hauses: **FTL** hat sich mit der Veröffentlichung von **DUNGEON MASTER PC** (plus einer „Audio-Karte") einen großen Gefallen getan. Die Grafiken sind fast zu 100 Prozent mit denen der Amiga-Version identisch. Zusammen mit diesem „Sound-Audio-SFX-Adapter" (wird über Printerport betrieben und in die Stereo-Maschine gestopft) kommt man zwar auf stolze 148 Mark (West), hat aber, wie ich meine, ein überaus gutes Produkt eingekauft.
SPECTRUM HOLOBYTE: Neben der **FALCON MISSION DISK II** setzt man vornehmlich auf den „Erben des Falkens" **FLIGHT OF THE INTRUDER.** Das Spärliche, was zu sehen war, machte allerdings schon die Münder wäßrig. „Schon bald", so hieß es, wird das Ding auch (ST-, Amiga- und PC-mäßig) bei uns landen.
CINEMAWARE: Nach dem BASKETBALL-Ausrutscher könnte eine weitere Enttäuschung im Anmarsch sein: **WINGS**, so der neue Titel, beschäftigt sich mit Flieger- und Ballerei im historischen Background des 1. Weltkrieges. Zwar schöne Grafiken und gute Einstellungen, aber relativ simples Gameplay. Vielleicht wird es (Vermutung von ARIOLA-SOFT) in Deutschland erst gar nicht erscheinen. Gesprochen wurde dagegen nur wenig vom Nachladewerk des *It came from the Desert.* **ANTHEADS** werden die geplanten Zusatzdisks heißen, auf die sich unser Amerika-Film-Auto-Spezialist Klaus „Cruiser" Segel jetzt schon freut. Wann se kommen, weiß keiner so recht. Ebenso wenig Konkretes zu dem angekündigten „Wunderwerk" **WOLF-PACK...**

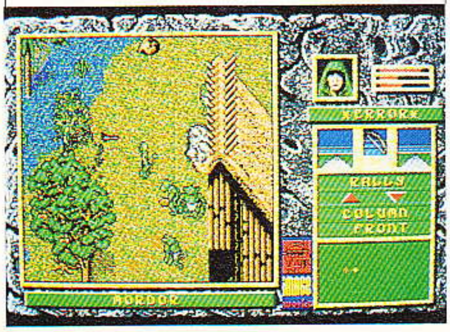


Resolution 101 – bald auf PC erhältlich.

Bei **PSS** gibt's nichts umwerfend Neues, so daß wir lediglich die Titel laut vorlesen: **BATTLEMASTER** (wie gehabt) und **CHAOS** (wie *Dungeon Master*...). Beide Produkte sollen Ende Mai erhältlich sein (16bit zunächst).
LOGOTRON's neues Games-Label **MILLENNIUM** bot zwar nicht viele Titel in Nizza an, hatte aber dafür alle mitgebracht, so daß wir uns auf **RESOLUTION 101** (ASM berichtete von der Amiga-Messe im Oktober!), **CLOUD KINGDOMS** (Bericht in diesem Heft; eine *Boulderdash-Prospector-Pacmania*-Kreuzung) und **THUNDERSTRIKE PC** (hervorragendes Vektorgrafik-Game für den „Wordprocessor"!) stürzen konnten.
Alles in allem eine teure, aber dennoch gelungene Nizza-Konferenz mit Journalisten und MIRROR-Leuten. Schade nur, daß das Wetter so „bedeckt" war und daß aus dem Air France-Streik einige Konfusion entstand (mein Koffer, Ihr erinnert Euch noch?). Vielleicht bleibt aber anzumerken, daß eine Präsentation so kurz vor der bereits etablierten EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW in puncto Soft-News unnötig war. Wie gesagt – was die Kontaktpflege, das Schnuddeln, Plappern, Essen und Trinken anging, war Nizza besser als schnöde Eschweger Pizza!

MANFRED KLEIMANN

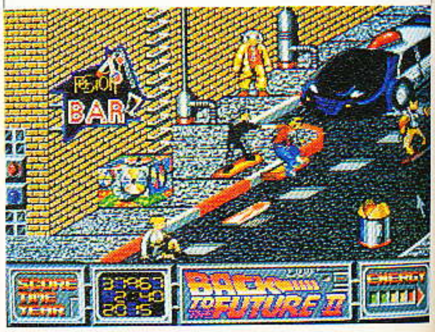
Battlemaster



Gadaver



Back to the Future II



Der X-(te) Architect

Programm: X-Ample's Intro Architect, **System:** C-64/128, **Preis:** ca. 25 Mark, **Hersteller:** Digital Marketing, **Muster von:** Hersteller

Diesmal beschert uns Digital Marketing nicht einen neuen Demomaker, sondern einen Introdesigner. Intros sind diese kleinen Prögrämmchen, die einem Hauptprogramm einen gewissen Touch geben und diesem oft in der Qualität in nichts nachstehen. Auf der XIA-Diskette findet man neben dem Intro-Editor auch zehn Musikstücke, jeweils 30 große und kleine Zeichensätze, zwei X-Ample-Demos, ein mit dem XIA erstelltes Intro sowie nützliche Utilities zum Linken und Crunchen, damit das Endprodukt einteilig und gekürzt wird. Nach dem Einladen erwartet uns ein mehrteiliges Menü, auf das hier nun näher eingegangen wird. In dem obligatorischen Diskettenmenü ist es möglich, die verschiedenen Zeichensätze und Musiken zu laden, sowie das fertige Intro einzuladen bzw. abzuspeichern.
Apropos, unser Testintro benötigte 3:20min zum Abspeichern und 2.30min, um geladen zu werden. Das alleine ist schon ärgerlich, aber frustrierend ist es, daß der XIA manchmal unsere korrekten Eingaben mit einer unbegründeten Fehlermeldung hämisch verweigerte. Das Einbinden der Graphiken erfolgt problemlos, solange man dreifarbige Multicolor- oder einfarbige Hiresgraphiken benutzt (ansonsten benutzt man den mitgelieferten Converter). Der XIA unterstützt leider nur die Musiken von DM's Romuzak. Hier wäre wohl eine Einbindung von den Musiken des sehr verbreiteten Future Composer hilfreicher.



Der Rastereditor kümmert sich um die Farb-, sowie die Bildschirmmodiregister, die in jeder Rasterzeile individuell erstellt werden können. So ist es möglich, Farbrasterbalken nach Belieben an, um bzw. in Logo und Zeichensatz (dank Zoom und Kopierbefehlen) einfach zu editieren und positionieren. Die anderen Register sind für die Softscrolleinstellung und Zeichensatzumschaltung zuständig.

In dem recht benutzerunfreundlichen Bouncereditor können Effekte eingestellt werden. Definiert werden hier die Bewegungen der Farbbalken, des Dimmereffektes und der vorher eingestellten Register, die die meisten optischen Effekte bewirken. Das Verschieben und Kopieren von Zeichen des Logos und die Einstellungen des Farbrams erfolgen im Screeneditor. Leider gelang es nicht im Laufe des Tests (ein Wochenende vertaner (?) Arbeit), die Farben zu verändern. Die Eingabe der Scrolltexte erfolgt im (na, wo wohl?) Scrolleditor, was sich durch die sensible Tastaturabfrage als etwas diffizil erwies. Nachdem man sich mehr oder weniger erfolgreich durch die mehr oder weniger eingabefreundlichen Menüpunkte durchgequält hat, kann man sich sein Masterpiece reinziehen. Letztendlich bleibt festzuhalten, daß mit dem XIA nahezu alle Intro- und Demowünsche erfüllt werden können.

I. Stagos/G. Marz

Positiv: Viele detaillierte Spezialeffekte, Zeichensätze, Musiken, Demos, Utilities, deutsche Anleitung.

Negativ: Langsamer Diskettenzugriff, keine Diskbefehle, Tastaturabfrage, nur Romuzak-Sounds, teilweise unverständliche Bedienung und Anleitung.

ASM-«Beziehungskiste»

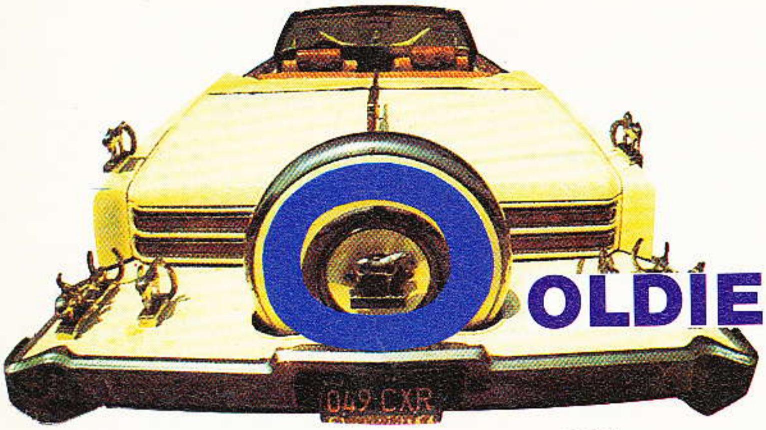


Matthias Siegk ist am 9. Juni 1965 in Kassel geboren. Nach bestandenem Abitur in '84 schrieb er als fester Freier für ein nordhessisches Anzeigenblatt. Zwei Jahre, bis man ihm die populäre oliv-grüne Berufskleidung für 15 Monate auferlegte. Nach absolviertem Wehrdienst folgten einige Semester Wirtschaftswissenschaften, bis er 1988 sein Redaktionsvolontariat in der ASM-Redaktion des Tronic-Verlages begann. MATTHIAS SIEGK

Frage	Antwort
1. Welchen Hobbies gehen Sie nach?	Fotografieren, Lesen, Umweltschutz, Autos, alles, was „alt" ist
2. Welche Computerspiele gefallen Ihnen am besten?	Leisure Suit Larry II + III, Cabal, Jeanne D'Arc
3. Welches Buch (Bücher) hat Sie am meisten beeindruckt?	Und Jimmi ging zum Regenbogen (Simmel), Ich habe sieben Leben (Che Guevara)
4. Nennen Sie uns Ihre Lieblingsspeise(n)!	Überbackener Schafskäse, Salate mit Schafskäse
5. Welche Art von Musik bevorzugen Sie (Lieblingsplatten)?	Isobel Goudie (Alex Harvey Band), The Nephilim, Doors, Hendrix, Taste, Rasa ...
6. Welchen Film können Sie immer wieder sehen?	Brazil (Monty Python), Blues Brothers (John Landis)
7. Wo möchten Sie gern leben?	Dort, wo ich mich auf das allmorgendliche Rollo-Hochziehen freuen kann.
8. Welchen Zeitgenossen möchten Sie gern mal kennenlernen?	Stefan Heym
9. Welche historische Persönlichkeit bewundern Sie?	Ernst Reuter
10. Welches ist Ihr Lieblingstier?	Keine Favoriten. Mag Hunde und Vögel sehr gern, aber auch alle anderen
11. Welches Getränk nehmen Sie am liebsten zu sich?	Kaffee, Irish Coffee, Hefe-Weizen, Obstsäfte, Riesling trocken
12. Ihr liebster Urlaubsort ist?	Casablanca, Kairo
13. Wo würden Sie gern mal Urlaub machen?	Cuba
14. Was sammeln Sie?	Fossiles, Steinzeitliches, „Heckflossen"-Modelle und alte Möbel
15. Gibt es einen Wahlspruch, an den Sie sich halten?	„Man lebt nur zweimal!"
16. Welches ist für Sie die bedeutendste Leistung der Menschheit?	Der aufrechte Gang
17. Welches war das schönste Ereignis in Ihrem Leben?	Ein Traum
18. Was wünschen Sie sich für die Zukunft?	Lebensqualität

Was mögen Sie? Die 60'er, nette Leute, die Farben Schwarz und Lila, Savoy, lange schlafen, ausgehen, Essen gehen, Musik, „Heckflossen", Natur, Wald, Meer, Sonne, Tiere, Pflanzen, gärtnern, Kassel, Paris, Göttingen, telefonieren, warme Sommernächte, Juli, Urlaub, Politik, Zeit, Kunst

Was mögen Sie nicht? Fast Food, Techno-Sound, Tuning, Video, Make-Up, Machos, teure Rechnungen, PS ohne Ende, frühes Aufstehen, kalter Kaffee, Unkraut-Ex, schlechtes Wetter, linke Hände, „Knöllchen", böse Überraschungen, Geschmacklosigkeit, Spießer, Bohnen und Linsen



OLDIE IM MAI

Das Studium des Weges

INTERNATIONAL KARATE IST OLDIE IM MAI

Karate-Programme gibt es nun schon seit gut fünf Jahren. BRODERBUNDs KARATEKA war sicherlich einer der ersten Vertreter dieser Gilde. Später folgten Highlights wie THE WAY OF THE EXPLODING FIST, YIE AR KUNG-FU usw. Mit INTERNATIONAL KARATE aus dem Hause SYSTEM 3 gelang Spielen dieses Genres aber der endgültige Durchbruch. Mittlerweile ist es vier Jahre her, daß IK die User vor den Bildschirmen fesselte. ASM meint, daß IK immer noch ein Spielchen Wert ist, denn es gibt nur wenige Programme, die SYSTEM 3s Produkt das Wasser reichen können . Außerdem vertreibt der deutsche Distributor BOMICO INTERNATIONAL KARATE jetzt zum Freundschaftspreis von 20 Märkern (C-64 Disk).



Immer noch State of the Art: INTERNATIONAL KARATE von SYSTEM 3.

Programm: International Karate, **System:** C-64, Atari XL/XE, Spectrum, CPC, PC, Atari ST, **Preis:** ca. 20 DM (C-64 Disk), alle anderen Systeme zwischen 20 und 80 Mark (je nach Datenträger) **Hersteller:** System 3, England/Prism Leisure Corporation, England, **Muster von:** 23.

1985 machte ein Karate-Programm von sich reden: **INTERNATIONAL KARATE** von **SYSTEM 3**. Zum damaligen Zeitpunkt war IK zwar nicht das erste Programm dieser Art, denn auf die Idee, fernöstliche Kampfkünste als Computerspiel zu veröffentlichen, kamen vorher schon diverse andere Softwarehäuser. IK jedoch bot einfach alles, was der Freak „von damals" wollte und den anderen Games fehlte: tolle Hintergrundgrafik, gelungene Animation der Kämpfer, Rob Hubbard-Sound (!!), Zwei-Spieler-Mode und und und. Seinerzeit hatte IK nur einen einzigen Konkurrenten: THE WAY OF THE EXPLODING FIST. Vergleichen wir beide Teile doch einmal miteinander.

IK übertraf den TWOTEF im animatorischen Bereich um Längen. Kein Programm bot eine so realistische Darstellung der Kämpfer. Darüber hinaus trumpfte IK mit – für damalige Verhältnisse – schlichtweg genialen Backgrounds auf. Obwohl die Hintergrundgrafiken von TWOTEF auch nicht zu verachten waren.

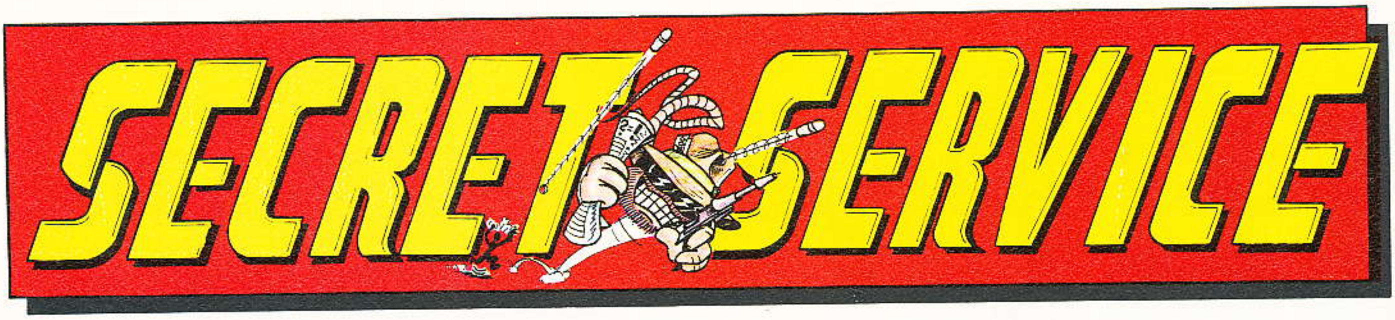
Auf der „spielerischen" Seite hatte IK ebenfalls die Nase vorn, insgesamt 16 verschiedene Bewegungen konnten mittels Stick ausgeübt werden. Nach Abschluß einer jeden Kampfrunde folgte zusätzlich noch ein Bonuslevel. Besonders hervorgehoben werden muß aber der Sound, für den sich Masterkomponist Rob mächtig ins Zeug gelegt haben muß. Klare Digi-Effekte und eine megacoole Musik gaben IK dieses gewisse Extra, das TWOTEF und anderen Karate-Games irgendwie fehlte.

Die ST-Umsetzung, die 1987 folgte, wurde von einem ungarischen Programmierteam erstellt. Erstklassige Grafiken, wirklich fantastische Animation, Background-Animationen und ein mieser Sound sind die Markenzeichen der ST-Fassung.

Die folgende Bewertung bezieht sich allerdings auf den heutigen Standard!

TORSTEN OPPERMANN

8bit/ST	
Grafik/Animation	9/11
Sound	10/4
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	10/9



Schon seit fünf Minuten . . .

. . . saß die seltsame Gestalt nun in seinem Kofferraum und schaute ihn ziemlich dämlich im Rückspiegel an. Nicht, daß er sich besonders leicht verunsichern ließe, aber die Umstände waren doch seltsam. Wieso saß jemand mit glimmenden, roten Augen, einer Sense in der Rechten und einer ausgeblichenen Kutte als einziges Kleidungsstück in seinem Kofferraum und schaute ihn von hinten an – und das, zumal der Kofferraum geschlossen war, so daß nur der Oberkörper seines Passagiers aus ihm herausragte. Seltsam, aber das war ja noch nicht alles. Wieso fuhr sein Wagen, obwohl er den Zündschlüssel nach einigen Abwürgversuchen herausgezogen hatte? Und wieso spielte das Radio „No God Anymore" von „Element of Crime"? – Er hatte doch gar keins! Was war das wieder für ein Tag. Nicht nur, daß man ihm wie schon so oft Milch und Morgenzeitung gestohlen, die Antenne abgeknickt, eine Beule in die Tür getreten, die Nase verbogen, den Job gekündigt, die Kreditkarten gestohlen, das Essen versalzen, das Auto abgeschleppt (inzwischen hatte er es aber nach einer zweistündigen Diskussion mit einem schlechtgelaunten, unausgeschlafenen Polizeibeamten und der Entrichtung von genau 325,79 DM Strafe und Abschleppkosten wiederbekommen), die Hose mit Eis bekleckert, belästigt, verhaftet, etc., etc. hatte – jetzt hatte er noch so 'nen Typen halb im Kofferraum . . . Fortsetzung folgt.
Wenn Ihr noch irgendwelche Tips, Karten, Lösungen und ähnliche Dinge für uns habt, gebe ich Euch nochmal die Adresse, an die Ihr alles schicken könnt: ASM, Secret Service, Postfach 870, 3440 Eschwege oder Ulis Tankstelle, Am Stad 35, gleicher Ort. Tschüß, bis die Tage!

Hier nochmal **ROCK 'N' ROLL**, diesmal für den C-64: Wenn man „+",„-",„." und „/" gleichzeitig drückt, kommt man angeblich einen Level weiter.

Black Sheep

Und weil wir so blöd sind, kommen nochmal alle Passwörter zu **KINGS OF THE BEACH** (C-64): GEKKO, TOPFLITE, SIDEOUT, SUNDEVIL, EAT ME, DRINK ME, LOGIC ON, LOGIC OFF, CHEAT ON, CHEAT OFF. Na, wollen wir das Beste hoffen.

Idefix

RINGS OF MEDUSA: Hier sollte man (statt des eigenen Namens?) *DESOXYRIBONUKLEINSAEURE* (wie in Biologie) eingeben. Auch wenn man nicht alles auf dem Screen lesen kann, muß man weitertippen.

UPS

Zeit für ein Vitamin-Bizzl (eine von Manfreds fiesen Fit-Tabletten mit Orangengeschmack und vielen Mineralien)! Bei **HARD DRIVIN'** auf dem ST wird auf Handschaltung gestellt und während des Spiels die Taste *N* gedrückt.

Sven Schnitzelhammer

Ach, ich hasse alle Einleitungssätze! Ein Cheat zu **WINGS OF FURY** kommt jetzt. Das System stand blöderweise nicht dabei. Also, hier ein paar Tastenkombinationen: *Alt+M* (99 Weapons), *Alt+R* (Reset Weapons), *Alt+C* (Change Weapons; im „Mid-Fight"), *Alt+Z* (Reset der Zeros) und *Alt+D* (Schaden beseitigen). Nebenbei gibt's auch noch „7",„,",„.",„Esc" und „Q".

Konstantin Stürz

Kommen wir hiermit zur Lösung des witzigen Adventures **LOGAN**. Das Ding ist in Kurzform, weil's sich nicht lohnt, dafür auch noch Platz zu verschwenden. Steve kann's ja mal prüfen, wenn er Lust hat (haha!). Los geht's: N, nimm Messer, nimm Zettel, O, NO, O, toete Schaf, N, N, nimm Hund, SW, W, SW, oeffne Tasche, nimm Karten aus Tasche, nimm Gold aus Tasche, nimm Tequila aus Tasche (und jetzt muß man mit der Reihenfolge aufpassen!), gib Hund zu Mexikaner, gib Tequila zu Mexikaner, zinke Karten, spiele, N, nimm Schaufel, S, NO, NW, grabe, SO, SO, SO, S, nimm Brille, O, O, O, NO, NO, N, N, O, sprich zu Gefangener (????), W, S, W, N, gib Gold zu Kassierer, S, W, NW, SO, O, O, S, O, S, schlafe, untersuche Luecke, N, W, N, N, S, SW, W, sag Soutane zu Judith, O, NO, O, gib Soutane zu Pfarrer, O, N, O, O, O, gib Sexmagazin zu Doktor, W, S, S, S, gib Sexdroge zu Abigail, O, nimm Hamster (jetzt geht man zum Indianer), setze Brille auf, untersuche Indianer, benutze Hamster, N, nimm Schluessel aus Tasche. Den letzten Befehl überlasse ich Euch, weil ja sonst der ganze Spaß flötengeht!

Charlie Prown

Schon wieder **INDY 3**, das fiese Adventure. Es gibt einen Trick im Schloß Brunwald, den ein oder zwei Leute schon kennen dürften: Im Schloß Brunwald gibt es eine Person, die jeder kennen dürfte: den Butler. Dieser erholt sich innerhalb von einer Stunde (Spielzeit) von seinem blauen Auge und zeigt einem gegen 60 DM einen geheimen Ausgang aus dem Schloß.

Alpha & Omega

Um bei **DOGS OF WAR** besser dazustehen, gebe man während des Spiels *TIMBO* ein und drücke danach *F5*.

Steve

Ein neuer Cheat zu **ROCK 'N' ROLL**, wen freut es nicht und überhaupt muß man bloß *MAGIC MAP* statt des eigenen Namens eingeben und kann sich freuen.

Das Telefon

Wißt Ihr, was mir gerade passiert ist? Ich habe mir eine halbe Flasche Zitronensprudel über den Pulli gekippt. Na, freut Euch das? Den wollte ich morgen noch anziehen, wenn ich mit Tati rumziehe! Mist!

Und hier noch ein bis zwei Tips zu **LARRY II**: Im Friseurladen im Flughafen gebe man *look at girl* ein. Das bringt ganze zwei Extrapunkte. Um im Dschungel schneller voranzukommen, gebe man einfach search for exit ein und freue sich.

Daniel Blanke

Bei den **CHAMBERS OF SHAOLIN** gibt es zumindest in der ersten Kammer einen Trick: Man nimmt mit seinem Kämpfer die Grundstellung ein. Sobald man sieht, daß die *Attacks* erhöht werden, geht man ein paar Schritte nach links – der Mönch haut ins Leere. Ist man links angekommen, geht man auf den Mönch zu, welcher sogleich zurückweicht. Das wiederholt man solange, bis man die 60 Attacken überstanden hat.

Michael Achatz

Wie ich soeben erfahre, fehlt in der Ausgabe 2/90 ein bißchen was beim Cheat zu **STAR WARS 3**. Nachdem man in die Highscoreliste *Darth Vader* eingegeben hat, muß man noch *F2* drücken, da sonst überhaupt nichts passiert. Wenn was passiert, kommt man einen Level weiter.

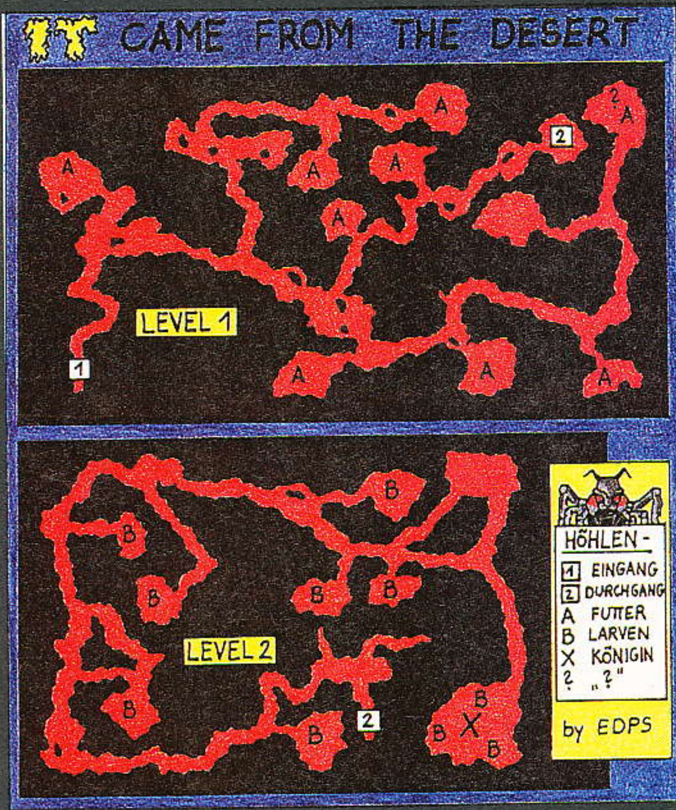
Jochen Thiele

Schon wieder **INDY 3**, diesmal das Action-Game für den C-64. Weil's nämlich später ganz schön knifflig wird, gibt's ein paar Erläuterungen zu den einzelnen Levels:
Level 1 (Höhle): Hier muß „lediglich“ das Kreuz aufgesammelt werden. Die insgesamt vier Gegner sollten keine größeren Probleme darstellen.
Level 2 (Zug): Dieser Level ist recht einfach. No further comment!
Level 3 (Tempel): Hier gibt es leider ein kleines Problem. Vor dem eigentlichen Level 3 steht man vor sechs Eingängen, hinter denen sich sechs absolut identische Tempelanlagen befinden. Die gesuchte Krone befindet sich in einer dieser Tempelanlagen. Hier kann ich nur viel Spaß wünschen, da dies in jedem Spiel neu bestimmt wird.
Level 4 (Schiff): Man greift sich das Buch links unten und macht sich durch den Exit zum nächsten Level aus dem Staub.
Level 5 (letzter Level): In diesem Level ist Eile geboten, da das Zeitlimit auf etwa fünfzig Sekunden festgelegt ist. Dabei sollte man darauf achten, daß die Buchstaben, auf die man springt, immer das Wort *IEHOVA* bilden. Nun berührt man den Gral und hat das Spiel geschafft.

Matthias Hofmann

Wenn beim Laden von **FORGOTTEN WORLDS** in den C-64 das animierte Ladebild erscheint, resettet man den C-64 und gibt POKE 51054,195, POKE 51055,12 und letztendlich SYS 49152 zum Weiterladen ein.

IT CAME FROM THE DESERT: Hier noch eine kleine Alternative zu der Lösung aus ASM 3/90. Am achten Tag geht man wie gehabt zum Lab, zum Bürgermeister, anschließend zum Polizeirevier (um die Truppen zu verteilen), dann aber nachhause, um zu schlafen. Am kommenden Morgen (9. Tag) müßte man zwischen 8h und 9h am Flughafen sein, da sonst alle Maschinen verliehen sind. Man fliegt zur Mine 1, räumt mittels der Insektizide ein wenig auf und landet auf dem Feldweg. Direkt unter der Mine ist ein Pfeil aus Steinen, der einen zum Nest führt. Noch ein P.S.: Futter & Larven sollte man mit dem Flammenwerfer nicht bearbeiten, da der „Sprit“ sonst unter Umständen nicht reicht. Was soll's auch.
EDPS



C-64-Tips beinahe ohne Ende: Zuerst ein Poke zu **GHOULS 'N' GHOSTS**: POKE 10798,165 (unendl. Leben), POKE 13876,165. Neustart erfolgt mit SYS 4096. Das Logo ist jetzt zwar etwas zerstört, aber dafür soll es 100%ig funken.
BEVERLY HILLS COP: Level 2: POKE 3012,165: SYS 2560.
Level 4: POKE 3048,165: SYS 2560.
Den Schluß des Spiel kann man mit LOAD„WIN“,8: SYS 2176 sehen.

RETROGRADE: Hier der Cheat. Man schreibt *I HATE BROS!* rechts unten in die Ecke des Bildschirms (aufpassen, daß der Cursor nicht ... na, Ihr wißt schon.) und lädt dann das Programm. Man sollte, vorausgesetzt dies war keine Ente, unendliche Energie haben.

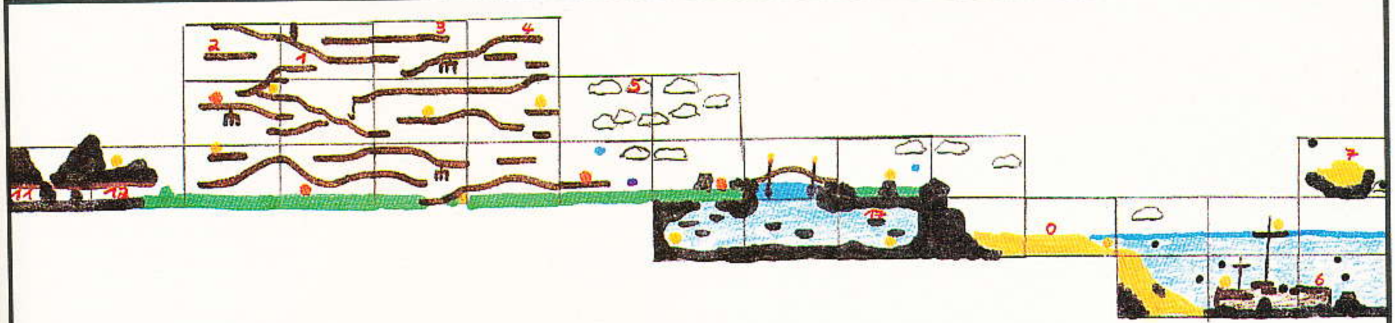
ROLLER COASTER RUMBLER: Hier noch ein paar Codes, die man ausprobieren sollte: *EAT ME, AAAGGG, ALIENS, COFFEE, ZARNIE, FRIGHT, TERRER.*

LEONARDO: Auch hier noch ein paar Codes, ganz einfach: *SF, MOVERS, ELITE, THRUST, CONAN* und *STARBYTE.*
SIM CITY: Hat man mal zuwenig Geld, drückt man auf die gute alte *F1* und tschüß!

Eric Bendiks

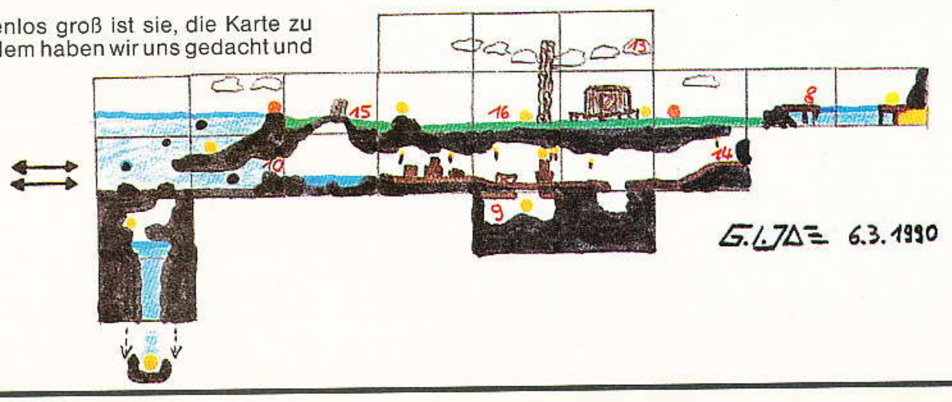
Beim **DYTER 07** drückt man während des Spiels die Tasten *G, I* und *B*. Wenn alles geklappt hat, hört man einen kurzen Soundeffekt. Wenn man nun während des Spiels *W* drückt, bekommt man die volle Ausrüstung aufgefrischt.

Konstantin



Riesig ohne Ende, einfach gnadenlos groß ist sie, die Karte zu **TREASURE ISLAND DIZZY**. Trotzdem haben wir uns gedacht und bla, weil bla. Da ist sie also. Hier kommt noch die Legende: Ein gelber Plop stellt eine Münze dar, ein orangener Plop eine versteckte Münze, ein schwarzer Plop einen Feind, ein hellblauer Plop eine Münzen-Biene/Fisch und schließlich ein dunkelblauer (lila) Plop eine „Rückwärts-Biene“.

Andreas Langer



hint hunt ULI

Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen . . .

Dieter Sopp kommt bei **F.O.F.T.** nicht klar. Wie kann man ohne Gewinnspanne erfolgreich (und vor allem lohnend) Handel treiben? Wer weiß was über den dämlichen programmierbaren Bord- (und Absturz-) Computer?

OPERATION FEUERSTURM: Wie kommt man an den Springbrunnen? Einfache Frage, nicht?

CHAOS STRIKES BACK: Im sechsten Level gibt's irgendwo eine verschlossene Eisentür mit einer Fallgrube davor. Wie kommt man über die Grube, und wie geht's dann weiter?

Und dann kam noch ein bisserl was... **THE WORM IN PARADISE**: Wie bekommt man das Tikket vom *Travel Agent*? Gibt's im **COLOSSAL ADVENTURE** an den verschütteten Stellen noch Möglichkeiten des Weiterkommens? Wenn ja, welche?

Steffen aus Nürnberg kommt bei **TUSKER** nicht mit dem zweiten Level klar. Wer tut's?

Zwei Fragen von Gulf. **HILLSFAR**: Beim 3. Auftrag der *Thieves-Guild* soll man ein Amulett finden. Nach der Durchsuchung des Einsiedlerhauses erhält man den Tip, eine Wirtshaustür zu knacken. Dat klappt aber man nich! Geht's? Und dann sucht er noch 'nen Cheat zu **SUPER WONDERBOY** auf dem ST.

Wie kann man den Drachen bei **DUNGEON QUEST** besiegen? Wie kommt man beim selben Spiel ins *Tiny Inn*? Ein grüßender Stefan fragt dies.

Here comes Andreas! Einige üble Probleme bei Sierra-Adventures, schon öfters erörtert – hier aber zur Sicherheit nochmal: Wie kann man bei **POLICE QUEST I** die Rocker dazu bewegen, ihre Motorräder wegzuschaffen? Wie kommt man bei **SPACE QUEST I** ins Raumschiff *Deltaur*? (1. Man sagt *move bikes* zu den Rockern und benutzt dann, hart aber herzlich, den *nightstick*. 2.) Also, man hat im Raumfahrer-Camp seinen Skimmer verkauft und (durch Verkauf beim zweiten Versuch) das Jetpack bekommen. Steht man nun vor der *Deltaur*, zieht man einfach das Jetpack an und macht sich auf den Weg (*wear jetpack, leave ship*).

SPACE ROGUE: Wie muß/kann man den Auftrag der *Duchess* erfüllen?

Hier geht's um Tod oder Leben... nein, wir brauchen die Vorwahl von HeLi nicht, aber dafür einen Tip zu **LIFE AND DEATH**: M. Schäfer kann solange problemlos operieren, bis sie die Haut zur Seite gezogen hat, und den Darm sehen kann. Hier kommt sie nicht mehr weiter. In der Anleitung steht, man solle den Darm beiseite schieben, aber wie soll das gehen?

Hatten wir nicht erst kürzlich (so vor drei bis vier Ausgaben) Tips zu **ZOMBI**? Naja, trotzdem nochmal. Diesmal ist's der Yves: Wo ist das Benzin? Wofür brauche ich die Schlüssel? Kann man mit dem Lastwagen fahren? Kann man die beiden Türen im Kühlraum der Metzgerei öffnen? Wenn ja, wie? Was muß man beim Computer eingeben?

Fragen zu **PERSONAL NIGHTMARE** bitte nach wie vor jeden Dienstag zwischen 16h und 16.30h!

Na wunderbar, jetzt kommen die Fragen zu **MANIAC MANSION** alle nochmal. Los geht's mit Tim aus Uetze: Wie kann man die Sicherheitstür im zweiten Stockwerk öffnen? (Tja, da sollte man wohl nochmal im Handbuch nachlesen...)

So, hier ziehen wir uns den **GEMSTONE HEALER** rein: Michael G. hat alle erdenklichen Gegenstände gesammelt und eine Karte des Dungeons gezeichnet. Was er nicht schafft ist, den *Gemstone* zusammenzusetzen.
Bei der **ERBSCHAFT** kommt er nach dem Flug nicht weiter. Unsere Tips (1/89) enden ebenfalls genau dort. Der Skin macht einen sofort platt, der Rocker gibt dank der Banane erstmal Ruhe. Wie, verflixt, kommt man in den Bus der Linie 9?

Oh no, **TO BE ON TOP** (C-64?)! Wie man an die Einladung zur TV-Show kommt, fragen sich Heike und Sabine (?).

Thorsten Born besitzt ein Sega-Master-System und hängt bei **LORD OF THE SWORD** etwas fest, weil er nämlich nicht weiß, wie er das Buch, das er von dem Zauberer bekommt, in die *Mountains of Fire* werfen kann. Er weiß nicht, wo die *Mountains of Fire* sind! Also, wo sind sie?

Wilhelm G. aus K. fragt: In welchem Dungeon und in welchem Level findet man bei **THE LEGEND OF BLACKSILVER** (C-64) den *Black Opal*?
Wie kann man bei **MARS SAGA** (ebenfalls C-64) die vier Schleimmonster des Endkampfes besiegen? Normalerweise wird die Party komplett gekillt!

Hier kommt Stefaan Bafort aus Eeklo: Wie kann man bei **SORCERER**, dem Infocom-Adventure, die *vault* in der Mine öffnen?
BLOODWYCH: Im *Chaos Tower* gibt's eine Tür, die mit einem roten Schlüssel geöffnet werden muß. Wo ist dieser Schlüssel (Tips zu BLOODWYCH waren in ASM Special 7)?

Es folgt ein Schwenk in Richtung Nintendo:
Wo findet man bei **LEGEND OF ZELDA** das magische Schwert und den roten Ring, um mit ihnen Gannon töten zu können? Wie lautet der Code, mit dem man bei **MIKE TYSON'S PUNCH-OUT** den *Super Macho Man* überspringen kann?

Und schließlich auch noch **CASTLEVANIA**: Gibt es irgendeinen Trick, um hier an Gevatter Tod vorbeizukommen (Cheat?)? Dies fragte Marc Charlé.

Sven und Kai können nicht weiter. Hier ihre Frage: Wie kommt man bei **ETERNAL DAGGER** zur Höhle des Necromancers (Tips zu E.D. siehe auch ASM Sonderausgabe 7)?

Und jetzt gibt's nochmal **PHANTASIE I**: R.&R. haben ein paar Fragen: Wann hält einen der Minotaur für würdig genug, den großen befestigten Tempel zu betreten? Die Helden besitzen bereits alle fünf Runen sowie den Zauberstab des Nikademus. Bei den Ringen fehlen Ring G und Ring H. Wenn's an den beiden Ringen liegt: Wo bekommt man die?
Wozu ist der Schlüssel, den ein Drache in der Astralwelt mit sich herumschleppt?

Matthias Punkt schenkte uns zwei wunderbare Fragen zu **DRAGON WARS**: Wie kommt man am *Stone Gargoyle* im *Magic College* vorbei? Wo findet man den *Sun Magic*-Spruch *Light Flash*?

Andreas Gualn (oder so...) sucht nach Tips zu **BARD'S TALE I & II**. (Zu BT I hatten wir nie was, bei BT II sieht's schon anders aus – schau' mal nach rechts!)

Ryder hat 'ne Frage zu **DEJA VU I**: Wo findet man die Adresse, die man dem Taxifahrer angeben muß, um zurück zu Joe's Bar zu kommen?

Die Sonne scheint... es ist Freitag... bald ist Wochenende! Was kann es da noch geben?

Fragen zu **ULTIMA V**! Wie kommt man in den zweiten Level des Dungeons Doom? Muß man in jedem Level von *Doom* einen geheimen Mechanismus finden? Wozu sind das *Chaos Sword*, das *Glass Sword* und das *Jewelled Sword* nutze? Von Stefan Siebert.

Es wird Zeit, ein bißchen auf die Probleme bei dem wunderbaren Adventure **SUBSUNK** einzugehen. Thomas Pauksch hängt!

1.) Wofür ist das neuentdeckte Werkzeug (*broom with sucker on handle*)?
2.) Wie öffnet man den Medizinschrank und die Luke (*hatch*)?
3.) Was macht man mit dem klebenden (*gooey*) Joghurt?
4.) Was bringt es, wenn man den Staubsauger auseinandernimmt?

... und ein paar Antworten

Und jetzt die Antwort zu **HELLOWOON**. Die Frage war in der letzten Ausgabe auf Seite 126 rechts unten. Zuerst die Sache mit der Zentaurenleiche: Man schaut die Leiche zweimal an, bedeckt seine Nase mit der Hand und dreht den Zentauren auf die Seite.

Im Turm geht's so ab: Man bittet Gerfalc, die Türe zu öffnen, geht nach Norden, schaut nach oben und nimmt *Grayswandir*. Und jetzt noch die Hexe: Wenn man durch die Wand ist, geht's nach Westen, dann nimmt man die Kräuter, geht zur Tür vom Hexenhaus, öffnet die Tür, geht nach Süden, schaut zur Hexe, gibt ihr die Kräuter, küßt sie und gibt ihr den Farn. Das müßte dies gewesen sein!

Michael

VERSCHIEDENE BITTEN

möchte ich an Euch richten, nämlich:
1. Gebt bitte immer Euer Computersystem an!
2. Gebt bitte die Ausgabe an, auf die Ihr Euch bezieht!
3. Schreibt bitte etwas zahlreicher! Thanx, Uli

So, dies ist die Antwort auf viele, viele Fragen. Aufgelistet stehen die verschiedenen Lösungen plus die Ausgaben, in denen sie zu finden sind:

BARD'S TALE II: 10/88 (The Tombs), 12/88 (Fanskar's Fortress), 3/89 (Dargoth's Tower), 11/89 (Maze of Dread), 12/89 (Oscon's Fortress), 3/90 (Grey Crypt), 4/90 (Destiny Stone)

BLOODWYCH	Special 7
FISH	4/89
HERO'S QUEST	4/90
INDIANA JONES 3	4/90
JOURNEY	Special 7
KING'S QUEST I	3/88
KQ II	4/88
KQ III	Special 2
KQ IV	5/89
KULT	Special 7
LEISURE SUIT LARRY I	10/88
LARRY II	4/89
LARRY III	3/90
MANHUNTER N.Y.	12/89
POLICE QUEST I	11/88
PQ II	6-7/89
SENTINEL WORLDS	Special 7
SHOGUN	3/90
SPACE QUEST I	Special 5
SQ II	Special 4
SQ III	Special 5
ZAK MCKRACKEN	2/89
ZORK ZERO	Special 7

So, fangen wir da an, wo wir mal wieder Mist gebaut haben: **FISH**! Also, in der Schmiede geht's voran, und zwar so: Statt einmal geht man dreimal nach Westen, nach Norden, Nordosten, Osten und wartet einmal. So, das dürfte erstmal genügen.

Wir backen uns eine Silbersternmedaille, und zwar bei **F-16 FALCON!** Also, man muß die folgenden Einsätze erfolgreich abschließen, vielleicht sogar im Majorsrang, und im Handbuch nachschlagen: Drachenschwanz, Drachenkopf, Hornissennest, Bärenhöhle, Doppelköpfiger Drache, Festung oder Große Serie.

Soenke, Thor & Lizard

FIGHTER BOMBER: Wenn man bei einer Mission zu nahe an das Bodenziel herankommt, erscheinen mit Sicherheit feindliche Flugzeuge, die versuchen, einen von dem Bodenziel abzulenken. Also: Nochmal probieren!

Red Fox

Eine klitzekleine Korrektur auch gleich zur **INDY3**-Scoreliste (3/90). Für die beiden Punkte *Hitler schlagen* und *Hitler das Buch geben* bekommt man jeweils nur zehn (!) Punkte.

Und die Antwort zur **ZELDA II**-Frage, die wir in der Ausgabe 3/90 hatten: Vom *King's Tomb* aus geht man immer nach Süden, bis man eine Höhle findet. Durch diese Höhle muß man gehen, um sich schließlich auf der Insel (3. Palast) wiederzufinden. Hier ist auch irgendwo das Floß.
Und zwei Schwertmeister: Der erste ist in Mido (*Jump* zaubern, dann durch das Fenster in die Kirche steigen.), den zweiten findet man in Darunia (2. Abschnitt, 1. Haus, durch Schornstein!).

Oliver Hoffmann

Leben und Tod bei **MANIAC MANSION**: Die Garage kann man öffnen, indem man vorher einfach ein Krafttraining absolviert. Die Kraftmaschine steht im 1. Stock neben Fred's Zimmer.
Wenn man beim Gitter reingeht, sieht man einen Hahn (zum Drehen). Also dreht man, und das Radio kann genommen werden. Der verschüttete Entwickler (die Flüssigkeit) kann einfach mit dem Schwamm aufgenommen werden.

Robert & M. Krieger

Zackendreißich bei **KING'S QUEST II**: Um über den vergifteten Fluß zu kommen, muß man einmal die ersten beiden Schlüssel haben, und dann die dritte Message lesen – dann ist nämlich auch der notwendige Fährmann am Fluß!

Michael Bolte

Das gute **KULT** hatten wir schonmal behandelt. Hier nochmal die *Gegenwart des Skorpions*: Man betet die Statue an, kriecht durch die Spinnweben, schenkt der Frau die Steinfliege, lehnt ihr Angebot aber ab. Der blauen Spinne gibt man die Fliege (gibt's noch eine?) und verläßt den Raum. Der roten Spinne steckt man nun noch irgendwas in den Hals und bekommt einen Schädel. Ansonsten war's auch in der Sonderausgabe Nr.7 nochmal ausführlich.

Red Fox

Kommen wir aber anstandshalber noch einmal zu **FUTURE WARS**: Das Fähnchen, das man für die Karte (und somit den Geheimgang) benötigt, findet man in der Toilette. Ok?

Markus und Alle

Vor x Ausgaben hat mal ein Leser nach einem Poke für **BUBBLE BOBBLE** auf einem C-64 gefragt. Hier kömmet er nun! Man gebe mittels Modul POKE 1240,189 ein.

Klaus Karo

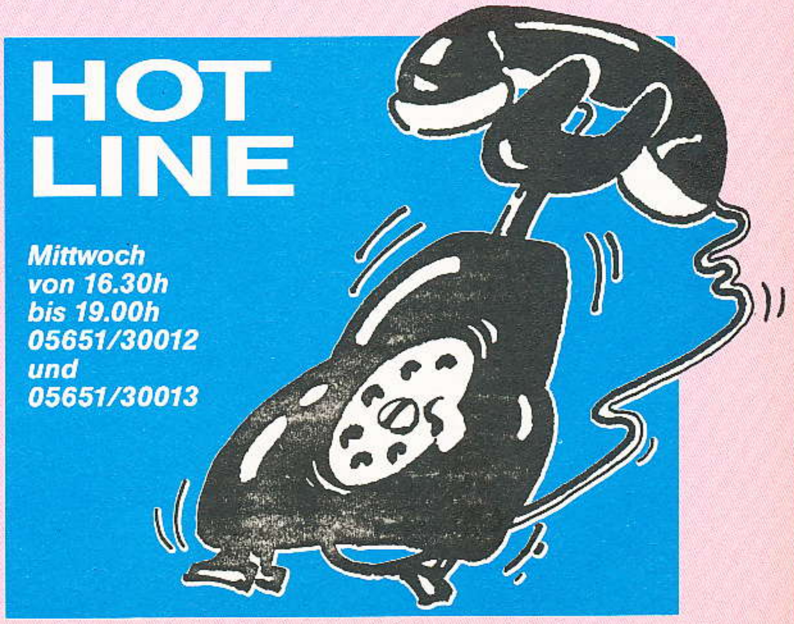
Da lacht die Möwe: Hier kommt die Antwort zur **ADVENTURE QUEST**-Frage aus ASM 3/90: Den Schneemann bekommt man mit *unlock snowman* vom Felsen los. Dabei darf man die *Keys* allerdings nicht vergessen. Just danach *taket* man den weißen Kameraden, da man ihn später noch braucht.

Margrit Flucks

Bernd meint gestern, ich solle das hier mitschreiben, weil's für alle **PERSONAL NIGHTMARE**-Spieler wichtig sei: Also, es geht um die Befestigung des Strickes im *Manor*, die funktioniert nämlich so: Man gehe in die Garage, ziehe die Schutzbrille auf, mache den Schneidbrenner an, um mit ihm den Haken des Flaschenzugs abzutrennen, welchen man dann am Seil festmacht.

In Ausgabe 1/90 gab's irgendein fieses Problem zu **DRAGON NINJA**: Die Antwort dazu lautet: POKE 39567,234: SYS 32768.

Peter Schaffer



TIPS

Und ex: **ROCKET RANGER** ist auf dem C-64 ein wenig anders als auf dem Amiga. Dieserorts deshalb ein bißchen Bla dazu: Zuallererst gilt es Jane und den Professor aus den Klauen der Leutonier zu befreien. Also fliegt man sofort nach der Entführung dem Zeppelin in Richtung Atlantik hinterher. Zur Eroberung desselben genügt ein gezielter Schuß auf die Kabine. Um die Schußhöhe zu justieren, feuert man zunächst auf der rechten Bildschirmseite außerhalb der Reichweite der Bordgeschütze einige Probeschüsse ab.
In der Kabine des Zeppelins angelangt, sollte man Jane nicht plump anmachen, sondern gentlemanlike folgende Antworten in dieser Reihenfolge geben: *I flew without a plane, Can I help you?, Let's start again...* C'est ca.
Die Leutonier starten nun so alle sechs Monate eine Entführung, die man auf eben genannte Art und Weise beenden sollte.
Nun begibt man sich in den *War Room*, um alle Agenten möglichst gut einzusetzen. Da die Basen bei jedem Spielstart einen anderen Standort haben, gibt es hier kein Patentrezept. Folgende Tips kann man aber trotzdem beherzigen:
- Den Agenten aus Germany sofort herausholen und alle Agenten auf *high profile* setzen.
- Stets alle fünf Agenten einsetzen.
- Sobald ein Agent das jeweilige Land erkundet hat, muß man ihn unbedingt versetzen, da er sonst nach einer gewissen Zeit desertiert.
- Hat ein Agent ein Lunariumbasis entdeckt, so soll er sofort die Widerstandsbewegung organisieren, die dann den Rocket Ranger mit Treibstoff versorgt.
- Meldet ein Agent *Winds of war are rising...*, muß man das jeweilige Land so schnell wie möglich angreifen, da sonst von dort aus ein Angriff auf die USA erfolgt.
- Basen wie z.B. *Aerodrome, Zeppelinfactory* oder das *Brainwashing-Center* kann man später (falls man genügend Lunarium hat) angreifen, um die Kampfkraft der Leutonier zu schwächen.
- Man sollte es tunlichst vermeiden, zwei oder mehr Agenten in einem Land mit *high profile* einzusetzen, da deren Lebenserwartung dann nicht allzu hoch ist.

Und nun kommen die Actionsequenzen.

1. *Gunfight in the clouds:*
Wenn man hier vorsichtig genug agiert, ein wenig Feeling für die Sache hat und das letzte Flugzeug von rechts oben angreift (was es meistens tut, auch wenn es unten rechts auftaucht), dürfte es eigentlich keine Probleme bereiten, diesen Luftkampf erfolgreich zu absolvieren.
2. *Night approach:*
Dies ist eine der schwierigsten Actionszenen im gesamten Spiel, da hier ein Zeitlimit besteht: Bei Tagesanbruch muß der Angriff beendet werden. Bei diesem – glücklicherweise nicht sehr of vorkommenden – Luftangriff sollte man dem Motto der „Kontrollierten Offensive" folgen. Man sollte möglichst viele Flaks eliminieren, ohne sich zu doll in den Kugelhagel zu stürzen.
3. Boxkampf mit der Wache:
Hier gibt's verschieden starke Gegner, die jedoch beim zweiten oder dritten Angriff hintereinander, falls man zuvor besiegt wurde, schwächer werden und allesamt besiegbar sind (hallo Otti!).
4. Dschungelkampf:
In Deckung gehen und genau dann drauflosschießen, wenn sich die MG-Nester öffnen oder schließen.
Hat man es erst einmal geschafft, eine oder gar beide Lunariumbasen mit Hilfe der Partisanen anzuzapfen und alle Raketenteile gestohlen zu haben, ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis man genügend Lunarium für den Trip zum Mond beisammen hat.
Montage und Start des Raumschiffs sind übrigens in hübschen Animationssequenzen dargestellt.
Die letzte Actionsequenz dürfte durch die inzwischen erworbene Erfahrung mit solchen Dingen jeder bewältigen. So, und das war's! Das Endbild wartet!
P.S. für alle Folter-Fans: Es empfiehlt sich, Jane und den Professor entführen zu lassen, um dann etwas später Germany anzugreifen!

Sharky & Tuc

Jetzt noch ein wenig Taktik-Kram zu **CHAMBERS OF SHAOLIN**: Um alle vier Gegner zu besiegen, sollte man „ständig" den Drehsprungkick ausführen. Wenn man sich dadurch mit dem Gegner auf gleicher Linie (?) befindet, kann man auch versuchen, den Faustschlag zum Kopf anzubringen, oder sich durch zwei Flik-Flaks zurückzuziehen. Falls man sich für Letzteres entschieden hat, rückt man mit der Spielfigur gleich wieder ein Stückchen vor und wartet, bis der Gegner ebenfalls einen Flik-Flak zum Besten gibt. Man wartet den richtigen Augeblick ab (wenn der Gegner fast wieder aufrecht steht) und führt erneut den Drehsprungkick aus (entweder ins Genick oder auf die Nase).
Bei den letzten zwei Gegnern sollte man, auch wenn sie nach einem Treffer gleich wieder Energie bekommen, nicht nervös werden. Cool bleiben und zutreten!

Sascha Mohr

Guten Tag! Erklären wir also nochmal einige Warps von **ROCK 'N' ROLL**. Erspielt wurden sie auf dem Amiga, müßten aber auch auf den anderen Rechnern funktionieren. Auf geht's:
Warp von Level 2 nach Level 20:
Man kann durch das Plätten der richtigen Eier von Level 2 nach Level 20 springen. Im Eiergebiet müssen alle Eier nahe des Geländers (aber keine anderen!) zerstört werden.
Warp von Level 3 nach Level 24:
Man kann durch das Plazieren von drei Plattformen in den richtigen Positionen einen kleinen Hops machen. Nahe des Startpunktes befinden sich drei Reparatursets und jeweils gleich neben ihnen ein bißchen Abgrund. Der Warp wird aktiviert, indem alle drei Plattformen in die mittlere Reihe gesetzt werden (???).
Warp von Level 4 nach Level 11:
Duch das Plätten aller Eier kommt man von Level, na wie es eben da steht. An die Eier kommt man heran, indem man sich ein Reparaturset kauft und es rechts im mittleren Pfeil einsetzt (?). Es ist nun möglich, geradewegs über den Abgrund zu rollen, bis man das Eiergebiet erreicht.
Warp von Level 6 nach Level 8:
Hier kann die Kugel wiederum durch das Plazieren von drei Plattformen an den richtigen Stellen einen Levelsprung tätigen. Die Aktion muß unten rechts in einem Bereich mit vielen Ventilatoren stattfinden, in dem sich kein Geländer befindet. Der Warpsprung wird aktiviert, indem man in jeder Reihe eine Plattform setzt.
Warp von Level 7 nach Level 30:
Hier müssen bloß zwei kleine Bälle in die richtige Position gestoßen werden. Um ins Ballgebiet zu kommen, ist eine Bombe nötig, welche man automatisch beim Sprung von 27 nach 7 erhält. In diesem Gebiet müssen der linke Ball und der rechte Ball in den rechten Abgrund geschoben werden.
Warp von Level 27 nach Level 7:
Von Level 27 kommt man nach Level 7 (kein Scherz!), indem man vier kleine Bälle in die richtige Position schubst. Jeder Ball muß in der Mitte seines Randes in den Abgrund gestoßen werden.
Wenn man kontinuierlich alle Eier plättet, erhält man von Zeit zu Zeit „im Namen von F.O.R.A." alle Energie zurück.

Frank Behrens

Einen kleinen Cheat zu **CHASE H.Q.** hatten wir ja bereits. Nun treiben wir's aber auf die Spitze: Man drücke nach „Nancy" und vor dem Spiel so oft *Space* wie irgend möglich. Auf diese Art und Weise kommt man recht flott an den Gangster heran.

Vector

METAL GEAR auf dem NES: Dieser Spielstand bringt die Figur ganz knapp vors Ende ihres Abenteuers: *WZRJZ QZZZD UJ510 UIQZZ NZRZE.* Man drehe sich noch nach rechts, benutze den linken Aufzug und fertig!

Jörg Abel

Ein Poke: **5TH GEAR** (C-64, nur mit Modul): POKE 15171,173 (unendliche Leben)

Frank Klöckner

Tja, und weil's besser ist: **DRAKKHEN!** So bekommt man das erste der acht Siegel:
Das Siegel des Prinzen der Erde findet man im Haus hinter dem Hai. Bevor man allerdings das Haus betritt, sollten die Helden mindestens auf Niveau zwei sein und im Kampf einen Bogen gefunden haben.
1.) Um am Hai vorbeizukommen, stellt man einen der Helden kurz vor dem Wasser auf die Brücke. Man wartet, bis der Hai unter der Brücke durchtaucht. Sobald der Hai auf der rechten Seite wieder auftaucht, klickt man mit dem Cursor sofort auf den Eingang.
2.) Man befindet sich nun im Palast (Haus?). Um an den Lichtschranken vorbeizukommen, muß man das zweite Dreieck von links betätigen. Jetzt kann man durch den mittleren Eingang (mit der Treppe) gehen.
3.) Hat man das Monster in diesem Raum bekämpft, geht's durch den linken Ausgang weiter.

TIPS

4.) In diesem Raum muß ein weiterer Kampf ausgestanden werden, bevor man wieder linkerhand weiterkommt.
5.) In dem Raum, in dem wir uns jetzt befinden, ist in der linken hinteren Ecke ein großer runder Durchgang, den man besser nicht nimmt, da man in diesem Fall verschluckt wird (gulp!). In der linken unteren (?) Ecke befindet sich ein weiterer Durchgang. Wer durch diese Tür geht, begegnet dem Prinzen der Erde. Am besten ist es, durch diese Tür alleine zu gehen (ohne den Anführer), da ansonsten im nächsten Raum ein Chaos entsteht. Das Kampfsymbol sollte man ebenfalls deaktivieren.
6.) Man geht also mit einer einzelnen Person in den Raum des Prinzen der Erde. Man sieht ihn in der rechten hinteren Ecke. Jetzt ist Schnelligkeit gefragt, da der Prinz mit Feuerkugeln wirft. Sobald man den Raum betreten hat, sieht man in der linken oberen Ecke einen Spiegel. Vor diesem Spiegel postiert man sich in einer Entfernung von ca. 1-2 cm. Der Prinz wirft seine Kugeln jetzt genau auf den Spiegel. Nach einer gewissen Zeit ist der Prinz erschöpft und hört mit der Schmeißerei auf. Man kann sich beruhigt vor ihn hinstellen und ihn mit dem Bogen entsorgen. Nach ein bis zwei Minuten verpufft der Prinz und gibt eine Rüstung frei.
Schaut man sich nun die Werte des Helden an, wird man bemerken, daß der Held mindestens drei Niveaus geklettert, und daß einer der kleinen Punkte neben dem Brunnen etwas dicker geworden ist.

Alexander Hofer

Einer von den wenigen LYNXern hat uns die restlichen Codes zu **BLUE LIGHTNING** geschickt. Hier sind sie nochmal alle: Level 1: AAAA (haha), Level 2: PLAN, Level 3: ALFA, Level 4: BELL, Level 5: NINE, Level 6: LOCK, Level 7: HAND, Level 8: FLEA und Level 9: LIFE.

Martin Jakob

Hey, wer kennt noch **KENTILLA** (C-64), das Zufallsadventure mit Musik von Rob Hubbard? Also, Leute, holt den C-64 raus und steckt das Modul hinten rein. Man verläßt das Programm mittels Reset und macht einen *OLD*, wenn Sie wissen, was ich meine.
Im Basic-Listing nimmt man nun einige Veränderungen vor. So da wären:
1.) In Zeile 6115 die Anweisungen *hp=...* in *hp=hp* verwandeln. In den Zeilen 2118, 2156, 2710, 5056, 6371, 6630, 6814, 9118, 9257 und 9286 die Anweisung *hp=z* durch *hp=hp* ersetzen. Nun hat man unendlich Energie und kann auch durch zufallsgeneratorbestimmte Ereignisse nicht mehr aus dem Sattel gehoben werden. Die Todesmeldung erscheint zwar immer noch, aber wen stört's?
2.) Der Zeile 2350 wird mit einem *GOTO 2340* als Ersatz für alle anderen Anweisungen, die man dort möglicherweise vorfindet, ein völlig neues Gesicht gegeben.
3.) Und nun dies: Vor den Inhalt der Zeile 641 wird die Anweisung *o(n)=r* gesetzt. Dadurch dürften alle „Schlüsselprobleme" ihr Ende gefunden haben. Beinahe ist's geschafft, denn nun muß noch das gesamt Spiel per Toolkit gefreezed werden. Das war's nun aber.

S.I.F.

Aber nun geht's nochmal zu den **SUPER MARIO BROS. 2** auf dem NES: In Welt 5-3 sollte man Luigi anwählen und gleich nach dem Startbild, wenn man gerade die Leiter hochgeklettert ist, die Magieflasche gegen die Vase werfen, um dann wie gewohnt auf die Vase zu hüpfen und und nach unten zu drükken. Viel Spaß in Welt 7-1!

Udo Wem oder Wum oder sowas

Noch 'n Cheat zu **BATTLE SQUADRON**? Wenn die Schrift TSC (oder TSL?)/Freestyle mit der Grafik auftaucht, muß man die rechte Maustaste drücken. Schwupps, unendliche Leben...

Falko Holzenhauer

Bei **HARD DRIVIN'** kann man, aber nur, wenn man das auch wirklich möchte, statt den normalen Kurs zu fahren auch die Abkürzung quer über die Wiese (man biegt also 90 Grad nach rechts ab) nehmen, um sich gut und gerne die Hälfte der Strecke zu ersparen.

Martin Walper

Ein großartiger Cheat zu **CHASE H.Q.** auf dem ST folgt sogleich: Man wartet bis das Spiel geladen ist, hält dann den Feuerknopf und die linke Maustaste gedrückt, um derweil *GROWLER* einzutippen. Man kann nun während des Spiels *T* drücken, um den Timer zurückzudrehen.

Sven Sulzbach

Tips ohne Ende nun zu **LIMES & NAPOLEON** (C-64):
Exdrad (Tip nur für Napoleon): Beim ersten Überqueren des Energiefußbodens gleich zusammenrollen und den Gegner mit Speed vier umstoßen.
Nohome: Nur auf ein Tor zurennen und solange durchhalten, bis es auf den richtigen Buchstaben schaltet.

Shorty: Gleich beim Ball zusammenrollen, damit der Gegner springen muß. Der Gegner muß dann wieder zum eigenen Tor zurückrennen, bis er auf die Ebene des Balles kommt.

Noliftboy: Den Gegner in der obersten Etage umstoßen, denn hier kann er nicht mehr springen.

Killway: Nur mit Speed eins vorangehen, warten, bis der Gegner in einer der Löcher fliegt.

ohne Name

Hatten wir die Paßworte zu **TURN IT** schon? Na, wenn schon! *MANDEL, KIRSCHE* und *PFIRSISCH* (!).

Ali Baba

Wenn man auf seinem C-64 mit den **UNTOUCHABLES** spielt, kann man in allen Levels, mit Ausnahme des letzten, erst ins Modul, und dann nach $0400 springen. Nun wird der nächste Level nachgeladen (oder auch nicht?). Ein Hinweise hierzu noch: Der vierte Level befindet sich auf der Rückseite der Diskette.

Schwafi

Bei **GRAND MONSTER SLAM** kann man im Hauptmenü mal *Loosers.help!* (Groß- und Kleinschreibung?) eingeben. So gelangt man nämlich in den Cheatmodus...

H.A. und M.M.

DEMON'S WINTER

Und nun **DEMON'S WINTER.**: Charaktere sind schließlich zum Manipulieren da, also tun wir's auch! Zuerst wird das File *Party* in einen Monitor geladen. Die einzelnen Charaktere stehen von $6D00 bis $71FF. Kommen wir zur Erklärung der Bytes. Es folgt zuerst die Bytenummer, dann die Erklärung des Inhalts:
01-10: Name des Charakters (hier: „Genschman")
11: Race (damit verbunden ist der erste Skill; 00=Human (---), 01=Elf (Detect Aura), 02=Dwarf (Dark Vision), 03=Dark Elf (Power Leech), 04=Troll (Regeneration)
12: Class (00=Ranger, 01=Paladin, 02=Barbarian, 03=Monk, 04=Cleric, 05=Thief, 06=Wizard, 07=Sorcerer, 08=Visionary und 09=Scholar
13-17: Eigenschafts-Punkte (Strength, Speed, ...)
18+19: Hitpoints (maximum bzw. actual)
20+21: Spellpoints (maximum bzw. actual)
24: Gesundheit/Zustand (00=gesund, 01=poisoned, 02=bound/chains, 03=still air, 04=frozen in ice, 05=dead
25: Level
26-57: Skills (26=Fencing, 27=Sword, 28=Axe, 29=Mace, 30=Karate, 31=Kung Fu, 32=Berserking, 33=Tactics, 34=Hunting, 35=Persuasiveness, 36=Detect Traps, 37=Disarm Traps, 38=Illusion, 39=Possession, 40=Summoning, 41=Shamen, 42=Priesthood, 43=Fire Runes, 44=Metal Runes, 45=Wind Runes, 46=Ice Runes, 47=Spirit Runes, 48=Weapon Lore, 49=Potion Lore, 50=Item Lore, 51=Monster Lore, 52=View Land, 53=View Room, 54=View Items, 55=View Mind, 56=Armored Skin, 57=God Runes; mit 00 kein Skill, mit 01 ist ein Skill gelernt)
Ist man fertig, wird die alte Datei renamed und die neue Datei als *Party* gespeichert.

Christian Holpert

```
7000  47 45 4e 53 43 48 4d 41 4e 20 02 08 0a 0d 0f 0f
      01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16
7010  0d 2f 2f 0f 0a 00 ff 00 01 01 01 01 01 01 01 01
      17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
7020  01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
      33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48
7030  01 01 01 01 01 01 01 01 01 0d 0d 0a 00 00 00 00
      49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64
7040  .....
```

Der Cheatmode für **RICK DANGEROUS** auf dem Amiga heißt nicht *POOKIE*, sondern *POOKY*.

Ryder

Jetzt erstmal zur Abwechslung ein bißchen ST:
SOLOMON'S KEY: Zuerst wählt man im Anfangsmenü die Option *Music on*, weil's nämlich wichtig ist. Dann spielt man solange, bis man in die Highscoreliste kommt. Hier gibt man das magische Wort *PLOPPY* ein und bekommt dadurch unendliche Leben.
BORE-O-COP: Man halte das Spiel mit der Pausetaste an und gebe in Großbuchstaben *ALEX MURPHY* ein. Wenn man hiernach im Spiel Energie verliert, drückt man einfach den linken Mausknopf. Ein Tesa-Streifen schafft hier Abhilfe.

Bernd Dargusch

Wenn jemand der Meinung ist, daß das Startkapital bei **STARFLIGHT** nicht ganz ausreicht, sollte er zum *Trade Depot* gehen und dort sein Endurium verkaufen. Bei der Frage, ob man alles verkaufen will, sollte man mit „Nein" antworten (und dies auch eingeben). Als Menge gebe man stattdessen *10* ein, wobei das Komma sehr wichtig ist! Nun kann man sich neues Endurium kaufen und sein Schiff ausstatten.

Michael Mohrmann

CURSE OF THE AZURE BONDS

```
.:7C00 4C 4F 52 45 4E 5A 20 49 LORENZ I    NAME
.:7C08 56 00 20 52 45 41 4C 00 V@ REAL@    Str.,Int.,Wis.,Dex.,
.:7C10 00 00 00 00 12 12 12 12 @@@@RRRR    Con.,Cha.
.:7C18 13 12 64 00 00 00 00 00 SR~@@@@@
.:7C20 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7C28 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7C30 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7C38 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7C40 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7C48 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7C50 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7C58 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7C60 00 00 00 00 00 12 12 12 @@@@@RRR
.:7C68 12 13 12 64 00 00 00 00 RSR~@@@@
.:7C70 00 30 06 00 15 00 95 00 @0F@U@ @
.:7C78 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7C80 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7C88 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7C90 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7C98 09 01 08 09 0A 09 0B 0C IAHIJIKL
.:7CA0 09 00 00 00 00 00 00 00 I@@@@@@@    LEVEL
.:7CA8 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7CB0 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7CB8 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7CC0 00 00 00 75 01 B1 00 0A @@@ A @J    Platin, Gems, Jew.
.:7CC8 00 00 00 00 09 00 00 00 @@@@I@@@      (x)
.:7CD0 00 60 00 00 00 06 00 00 @-@@@F@@
.:7CD8 05 03 00 01 00 02 00 00 EC@A@B@@
.:7CE0 00 32 17 01 01 00 00 00 @2WAA@@@
.:7CE8 94 63 05 08 03 68 00 00 I EHC I@@   EXP. (x)
.:7CF0 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7CF8 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7D00 01 00 00 00 00 00 00 00 A@@@@@@@
.:7D08 00 00 00 00 80 06 34 3E @@@@-F4>
.:7D10 37 02 00 02 00 04 00 07 7B@B@D@G
.:7D18 00 25 00 0C 00 00 00 00 @ @L@@@@     Hitp.
.:7D20 39 A2 30 39 01 00 80 00 9 09A@-@
.:7D28 2C 01 00 B8 0B 00 00 00 ,A@ K@@@
.:7D30 2B 00 00 2B 00 00 00 00 +@@+@@@@
```

Nicht schön, aber dafür hilfreich ist diese Charaktermanipulation für **CURSE OF THE AZURE BONDS** auf dem C-64. Inzwischen dürfte ja jedermann wissen, wie man mit so etwas umgeht (es lebe das Modul!)

D.O.T.Z.

P.S.: Mensch, Dotzie, kauf' Dir mal ein neues Farbband!

Und hier ist unser diesmaliger **Tip des Monats**, der mit 500 Kubikzentimetern Trabbi-Abgasen belohnt wird (wenn das nächste Mal ein Papp-Ossi vor dem Haus langfährt): Bei **TRIVIAL PURSUIT** und **QUIWI** muß man einfach, wenn einem eine Antwort angeboten wird, auf *Richtig*, bzw. *Ja* tippen/klicken. Durch diesen „Fehler" tippt man immer richtig und kommt bald zum Gewinn.

Mathias E.

Ah, ein neuer Cheat-Versuch zu **CYBERNOID II** auf dem Amiga. Im Auswahlmenü muß man das Wort *NECRONOMICON* eingeben. Was dann passiert, weiß kein Heinz, und der Fritz weiß es auch nicht.

Peter Tessmann

Bei **BEACH VOLLEY** (Amiga) wird *DADDY BRACEY* eingegeben, weil man mit *F1* dann immer einen Level weiterkommt.

MAB MAX

Und hier ein Cheat, den wir noch nicht dreimal hatten (glaub' ich zumindest...): **CLOWN 'O' MANIA**!
Wenn man irgendetwas restlos verbraucht hat (Sprünge, Schüsse, Leben oder Energie), drückt man auf *Help* und kann sich über einen neuen Vorrat freuen.

André & Martin

C-64-Pokes: Gratis!

Einzugeben bitte mittels Modul, da nämlich keine SYS-Befehle da sind!

```
Rainbow Warrior          Poke 2635,173 UL (1.Level)
Draconus                 Poke 9926,173:Poke 10935,173 UL
                         Poke 8436,173 / Poke 5429,173 UE
G.U.T.Z.                 Poke 48372,165 UL
Batman-The Movie         Poke 4866,173 UL
Test Drive II-The Duel   Poke 25875,165 UL (Absturz ?!)
Bionic Commando          Poke 22204,230 mehr Zeit
                         Poke 22204,4 UZ
                         Poke 5733,103 UL
Spherical                Poke 35839,173 UL
Dynamite Dux             Poke 17953,173 UL
720° II                  Poke 7452,173:Poke 8025,173:
                         Poke 8435,173:Poke 8723,173 U Tickets
Terry's Adventure        Poke 33082,173
Double Dragon II         Poke 46537,173 UL (Player 1)
                         Poke 46553,173 UL (Player 2)
Hard'n'Heavy             Poke 2534,189 UL
Shark                    Poke 13634,173 UL
                         Poke 6780,173 U Missiles
                         Poke 6890,173 U Bouncers
                         Poke 7100,173 U Mines
```

Snoopyarts

TUSKER

Jetzt **TUSKER**n wir los:
Level 1: Bevor die Pistole aufgenommen wird, sollte auf jeden Fall erstmal das Messer vorhanden sein, da man es, im Gegensatz zur Pistole, welche nur jeweils zehn Schuß zur Verfügung hat, endlos benutzen kann. Nun sammelt man alle in der Wüste umherliegenden Gegenstände auf, um sich danach auf den Weg in die Höhlen zu machen. Hier angekommen, macht man sich in den Raum mit den zwei Wächtern. Die Ki-

TIPS

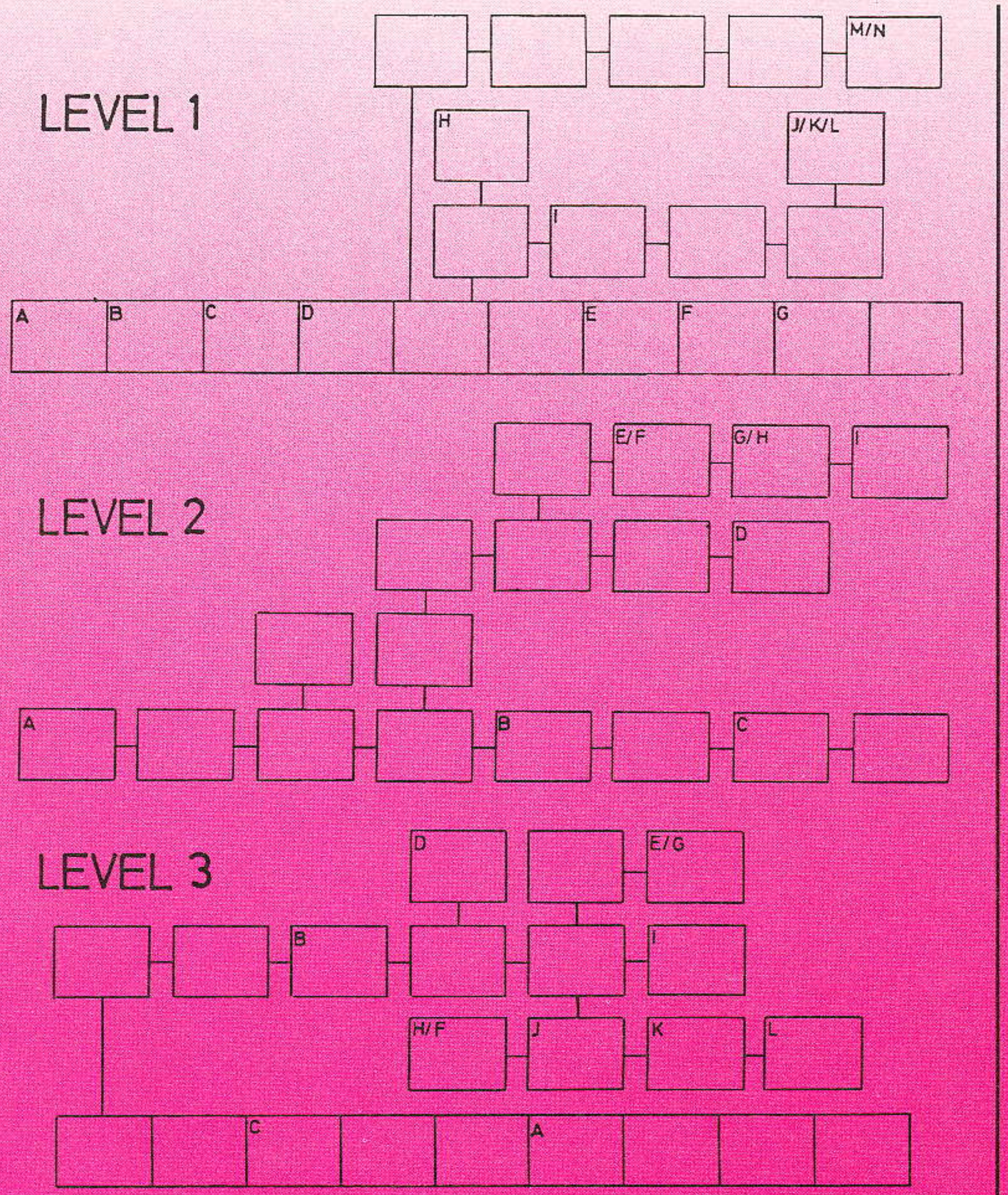
ste öffnet man mit einen Fußtritt. Weiter durch den Fluß zum Krokodil (welches man mit dem Messer murkst). Im Raum mit dem einen Wächter befindet sich eine Karte, die man allerdings erst lesen kann, wenn man das Buch aus der Kiste genommen hat (Machete und Gold-Nuggets nicht vergessen!). Am Ausgang der Höhle befindet sich im Dickicht am oberen Bildrand ein versteckter Zugang zum Urwald, durch den man sich mit der Machete schlagen muß. Die Säure schüttet man über die Kette des Giganten und geht schnell in Deckung. Der Ausgang zum zweiten Level wird sofort frei.

Level 2: Über den grünen, sumpfigen Untergrund gleich zu Beginn des Levels kann man nur langsam und ganz am unteren Bildrand gehen, da man sonst von den (tödlichen) Schlägen der Monster getroffen wird. Vor der Festung nimmt man zuerst den Schlüssel, wonach man nach links in die Festung vorstößt, um vor dem Tor mit der Kette zu stehen. Der Schlüssel und ein gezielter Boxhieb helfen hier weiter.

Die Medizin wird aufgesammtelt, und das Innere der Festung durch das Riesenmaul betreten. Man findet die Schleuder und die Streichholzschachtel. Das brennende Strohbündel (?) bringt man mittels eines Boxschlages zum Erlöschen. Die Kugel wird aufgehoben, man geht weiter bis zur Frau und gibt ihr die Medizin. Der Kranke springt nun auf, und man kann zum Gittertor im (?) Felsen außerhalb der Festung gehen. Ist man dort, gibt man dem (Boxhieb) linken Wächter den Schlüssel. Ende Level 2.

Level 3: Die Seeschlange wird durch einen gezielten Schuß auf den Kopf mit der Schleuder getötet. Durch den Eingang im Felsen gelangt man zum Tempel. Hier opfert man eines seiner Leben (???) (?), und gelangt so an dem Affen vorbei und in den Tempel hinein. Im ersten Raum findet man die erste Götzenfigur. Man muß sich sehr beeilen, da einem die Insekten sehr viel Energie abziehen. Die zweite Figur holt man sich im nächsten Raum. Obacht bei der Pflanze! Aus dem dritten Raum braucht man auf jeden Fall die Holzplanke. Die letzte Figur endlich findet man im Raum mit der Mumie. Der Sarkophag wird mit einem Boxschlag geöffnet, und man kann nun die Figur von der rechten Seite des Sarkophags nehmen, ohne daß einen die Mumie erwischt. Die drei Figuren müssen nun auf dem Tisch im vorhergehenden (?) Raum in möglichst vielen verschiedenen Kombinationen aufgestellt werden. Auf diese Art und Weise bekommt man die Geheimtür in der Ostwand auf. Über den Abgrund hilft einem die Holzplanke, in die Waagschale legt man die Nuggets. Das war's, es folgen die Karten.

M. Endges



LEVEL 1 :
- A = ANFANG
- B = PISTOLE
- C = WASSERFLASCHE
- D = FLASCHE mit SAURE
- E = MUNITION
- F = MESSER
- G = UHR
- H = TAGEBUCH
- I = KROKODIL
- J = GOLD
- K = KARTE
- L = MACHETE
- M = GIGANT
- N = AUSGANG

LEVEL 2 :
- A = ANFANG
- B = SCHLUESSEL
- C = AUSGANG
- D = MEDIZIN
- E = SCHLEUDER
- F = ZUENDHOLZER
- G = KUGEL
- H = STROHBUENDEL
- I = KRANKER MANN

LEVEL 3 :
- A = ANFANG
- B = AFFE
- C = SEESCHLANGE
- D = 1.STATUE
- E = 2.STATUE
- F = 3.STATUE
- G = FLEISCHFRESSENDE-PFLANZE
- H = MUMIE
- I = HOLZ-PLANKE
- J = TISCH
- K = SPALT
- L = WAAGE

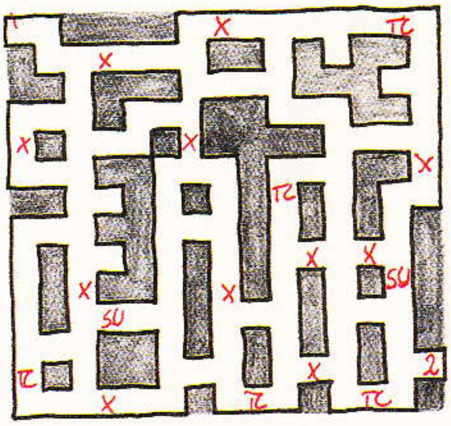
TIPS

The Legend of Blacksilver
oder: Yeah, bald haben wir's geschafft!!!

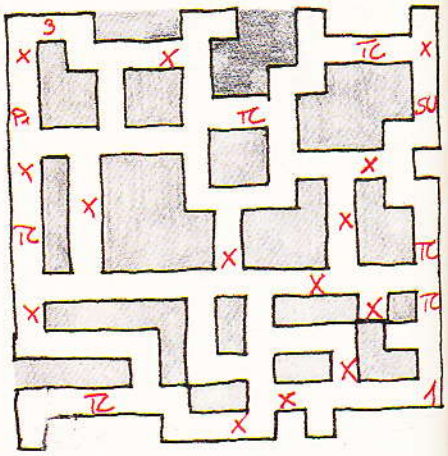
Und hier kommt die Legende:

X:	Trap
TC:	Treasure Chest
SU:	Small Urn
TC1:	2000 Gold
TC2:	Silver Coin
P_1:	Agility +2
P_2:	Agility +2
1.5.:	1.–5. Level (Zugang)

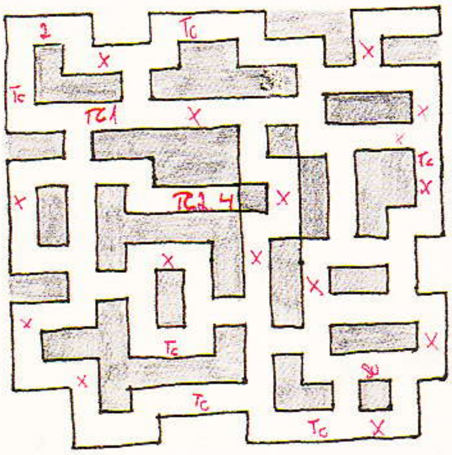
1. Level



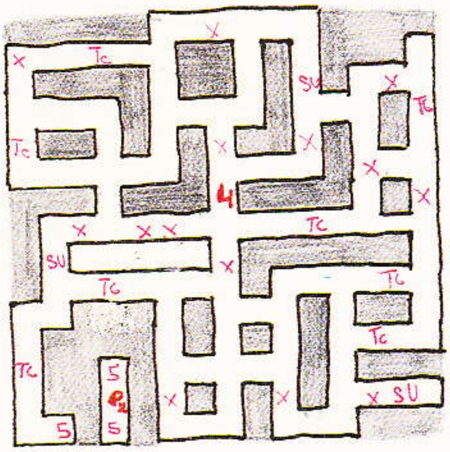
2. Level



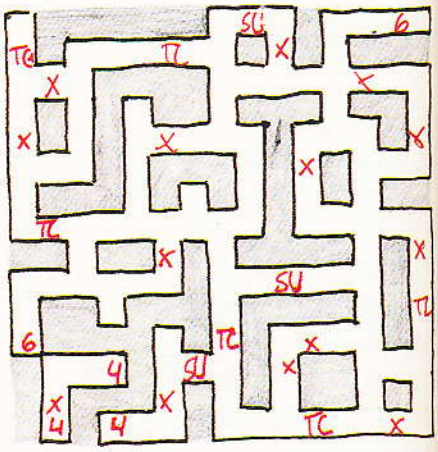
3. Level



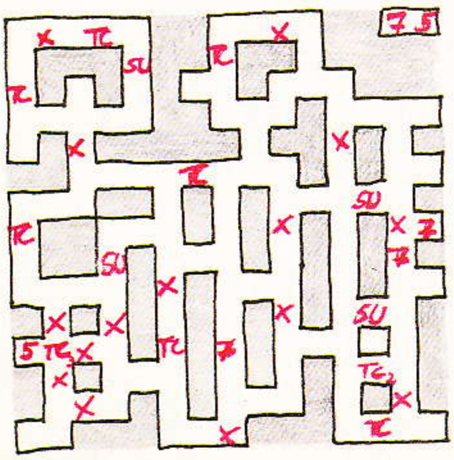
4. Level



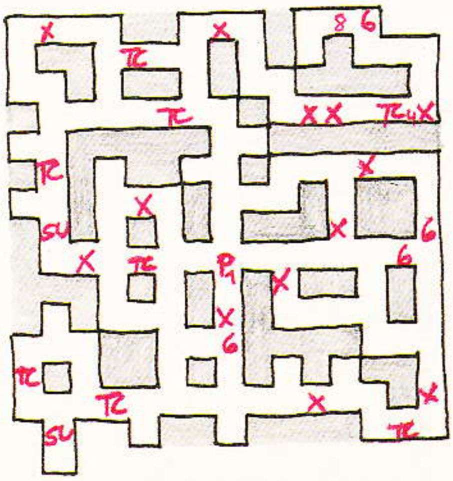
5. Level



6. Level



7. Level



Leute, Ihr müßt mehr schicken! Wir sind mit dem Stoff knapp dran!

ASM, Secret Service, Postfach 870. 3440 Eschwege

Tschüß, bis zum nächsten Mal



KOPFNUSS

THE COLONEL'S BEQUEST

Dies ist die Lösung des Spiels THE COLONEL'S BEQUEST mit den englischen Befehlen. Der Spieler erreicht mit dieser Lösung die höchstmögliche Auszeichnung bei Beendigung des Spiels und wird zum „Super-Spürhund" gekürt. Bevor ich mit den eigentlichen Lösungshinweisen zu den acht Akten beginne, möchte ich hier noch ein paar allgemeine Tips loswerden, die zum Überleben im Haus und auf dem Grundstück notwendig sind.

Im Haus: Niemals im Bad duschen! Niemals direkt unter dem Kronleuchter entlanggehen! Niemals an das Treppengeländer lehnen! Niemals die Tür zur Abstellkammer im ersten Stockwerk (bei den Treppen) öffnen (manchmal wird man hineingezogen)! Niemals die Geheimgänge bis ganz nach hinten entlanggehen! Niemals in die Öffnung links in der Wand in Lillian's und Lauras Zimmer steigen! Niemals auf dem Dachboden zwischen den einzelnen Möbeln umherstreifen! Niemals die Tür zum Aufzug öffnen, wenn er nicht da ist!

Auf dem Grundstück: Niemals über die Brücke gehen! Niemals hinter den Zaun am südlichen Rand der Plantage gehen (früher oder später wird man von einem Alligator gefressen)! Versucht nicht, im Sumpf zu schwimmen! Niemals den Geheimgang im Heckengarten ohne Laterne betreten! Niemals zu lange am Sumpfufer aufhalten!

Weitere Bemerkungen: Sobald man eine bestimmte Sache erledigt hat, wird es automatisch eine Viertelstunde später.

ACT 1:

19:00 Uhr: Nachdem man sich den „Vorfilm" des Spieles genau angesehen hat und er zu Ende ist, übernimmt der Spieler die Rolle von Laura Bow, Lillians neutraler und unabhängiger Freundin. In dem Raum, in dem sich Laura ganz zu Beginn des Spiels befindet, bemerkt man ein kleines Türchen links an der Wand (open the door). Dahinter ist es stockdunkel (look in the chute), und deshalb schließt man die Tür vorsichtshalber (close the door). Als nächstes begibt man sich nach rechts, wo sich Lillians Mutter Ethel aufhält. Man befragt sie über alle anderen Personen, die zum Haus gehören (look at Ethel, ask about Lillian, Rudy, Gloria, Wilbur, Henri, Gertrude, Clarence, Jeeves, Fifi, Celie). Danach geht man zweimal nach links und dann durch die Tür ins Bad. Dort trifft man Lillian. Sobald sie das Badezimmer verlassen hat, wäscht man sich die Hände (wash the hands). Im Flur vor dem Bad stehen zwei große Schränke. Den, der an der linken Wand steht, rückt man zur Seite (move the armoire), worauf ein Geheimgang freigelegt wird.

An der oberen sowie an der unteren Wand dieses Ganges befindet sich jeweils ein Löcherpaar, durch welches man in den jeweils angrenzenden Raum blicken kann, wozu man sich allerdings auf die Rampe stellen muß, um die Löcher überhaupt erreichen zu können. Laura wirft zunächst einen Blick durch das Löcherpaar an der oberen Wand (auf Rampe stellen; Laura mit Gesicht zur oberen Wand drehen (look through the holes).

19:15 Uhr: Man kann so den Colonel zusammen mit dem Hausmädchen Fifi beobachten und belauschen. Wenn Fifi gegangen ist, betritt man das Zimmer von Dr. Feels. Dort untersucht man die Tasche auf dem Bett, muß sie aber zurücklassen (look at the bag, search the bag). Nun geht man zurück in den Flur und schiebt diesmal den Schrank an der rechten Wand beiseite. Wieder blickt man durch das Löcherpaar an der oberen Wand des Geheimganges. Diesmal kann man Lillian zusammen mit ihrer Mutter Ethel beobachten. Anschließend geht man in das Zimmer, wo sich die beiden aufhalten, und erzählt ihnen von dem Colonel und Fifi (tell about Henri and Fifi, ask about Henri and Fifi). Lillian befragt man genauso wie zuvor Ethel über die restlichen Personen im Haus. Danach geht man die Treppen nach unten ins Erdgeschoß.

Unten betritt man die Bar und befragt Gertrude und Clarence über die anderen Personen. Außerdem nimmt man die Cognacflasche unter die Lupe (look at the decanter, look in the decanter).

19:30 Uhr: Nachdem man die Bar verlassen hat, geht man den Flur entlang und bewegt dort den großen Spiegel an der linken Wand (push the mirror), worauf wieder der Zugang zu einem Geheimgang frei wird. Man schaut nun durch das Löcherpaar an der unteren Wand des Ganges und kann so ein Gespräch zwischen Clarence Sparrow und Gertrude, der Frau des Colonels, verfolgen. Anschließend verläßt man den Geheimgang und schiebt die große Pendeluhr an der linken Wand weg (move the clock). Im Geheimgang dahinter wirft man einen Blick durch das Löcherpaar an der unteren Wand und sieht dabei Gloria mit ihrem Bruder Rudy beim Billiard.

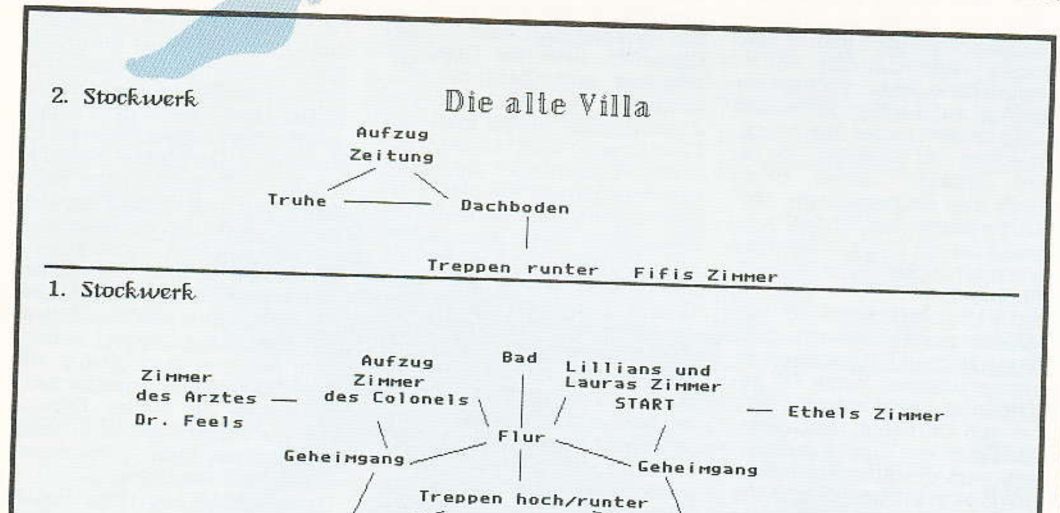
19:45 Uhr: Nun verläßt man den Geheimgang und betritt die Bibliothek des Hauses. Dort führt man ein Gespräch über Pferde mit dem Arzt (ask about horses, tell about horses), denn Laura bemerkt, daß der Arzt gerade einen Artikel über Rennpferde liest (look at the magazine). Nun geht man zurück in den ersten Stock und besucht den Raum von Gertrude und Gloria. Alles (20:00 Uhr) scheint friedlich. Gertrude liegt schnarchend in ihrem Bett (look at Gertrude).

ACT 2: Also verläßt man den Raum. Draußen vor der Tür liegt jetzt ein Taschentuch, das man sogleich mitnimmt (get the handker- chief). Man vergewissert sich, daß sich auch wirklich keine andere Person in Gertrudes Raum befindet. Auf einmal ist Gertrude aus ihrem Bett verschwunden. Eines der Fenster ist weit geöffnet: Ist Gertrude etwa hinausgefallen? Man wirft einen Blick hinunter (zum Fenster gehen: look outside), doch man kann nichts Genaues erkennen. Man bemerkt lediglich den Zigarrenqualm in der Luft und den umgefallenen Tisch mitsamt dem Blumentopf auf dem Boden (smell the smoke, look at the table, look at the plant). Bevor man das Zimmer verläßt, schließt man das Fenster (close the window). Dann begibt man sich in die Gemächer des Colonels. Man zeigt ihm das Taschentuch (show the handkerchief to Henri, ask about the handkerchief, tell about the handkerchief), doch der Colonel zeigt nur wenig Hilfsbereitschaft. Also geht man wieder nach unten, diesmal in den Salon. Dort öffnet man die beiden Schränke an der oberen Wand und betrachtet die darin enthaltenen Waffen (open the armoire, look in the armoire). Bei Betrachten der Waffen im rechten Schrank fällt Laura ein besonders schöner Dolch auf (look at the dagger). Außerdem bemerkt man eine in einem Glaskasten verschlossene Pistole der Marke „Derringer" auf dem Schreibtisch (look at the case, look in the case, look at the derringer).

Darauf verläßt man das Haus in Richtung Westen, wo man Clarence und dem Doktor (20:15 Uhr) begegnet, die in den Speisesaal gehen wollen, um dort ein wichtiges privates Gespräch zu führen. Laura folgt ihnen bis zum Flur. Dort bewegt (push) man wieder den Spiegel an der linken Wand und schaut im Geheimgang durch die Löcher an der oberen Wand. Wieder einmal bekommt man das ganze Gespräch mit. Anschließend blickt man durch das Löcherpaar an der unteren Wand des Ganges und entdeckt da-

bei Ethel und den Papageien Polly an der Bar. Nun geht man in die Küche.
20:30 Uhr: Hier findet man einen Knochen im Schrank ganz links oben (get the bone). Lillian zeigt man das Taschentuch (look at Lillian, look at Celie, look at the rolling pin, show the handkerchief to Lillian, ask about the handkerchief, tell about the handkerchief). Laura geht daraufzurück in den Flur, wo sie den Geheimgang hinter der Pendeluhr betritt und durch die Löcher an der unteren Wand in den Billard-Raum (20:45 Uhr) schaut.
Nach dem darauffolgenden Gespräch zwischen Clarence und Gloria verläßt man das Haus durch die Tür im Billard-Raum und findet draußen direkt vor der Tür die tote Gertrude (search Gertrude), die tatsächlich aus dem Fenster stürzte (oder gestürzt wurde?). Laura erzählt sofort Gloria davon (zurück ins Billiard-Zimmer gehen: look at Gloria, look at boa, tell about Gertrude), doch als diese hinausgeht, um sich selbst davon zu überzeugen, ist Gertrude bereits spurlos verschwunden. 21:00 Uhr: Unbeirrt befragt man den Doktor ein zweites Mal in der Bibliothek, aber diesmal nur über die restlichen Personen (ask about Henri, ask about Gloria .....).

ACT 3: Nun sucht man alle Geheimgänge ab und entdeckt dabei einen Spazierstock, den man mitnimmt (get the cane). Anschließend (21:15 Uhr) betritt Laura das Billiard-Zimmer, um sich dort mit Gloria zu unterhalten. Man zeigt ihr den Spazierstock (show the cane to Gloria, ask about the cane, tell about the cane, look at the boa). Laura geht zurück in die Bibliothek. Der Doktor ist plötzlich verschwunden. Der Stuhl, auf dem er saß, ist umgekippt, und daneben liegen ein paar Federn und ein Schürhaken. Letzteren nimmt man an sich (get the poker). Bei genauerem Untersuchen der Federn (look at the feathers) stellt Laura fest, daß diese von dem Halspelz Glorias stammen müssen. Aber wo ist der Doktor? Nach längerem Suchen findet man ihn schließlich in der kleinen Kapelle auf dem riesigen Anwesen mitten im Sumpf. Auch er ist tot. Durchsucht man ihn, so findet man sein Monokel und nimmt dieses mit (search Wilbur). Laura benutzt das Monokel als Vergrößerungsglas und betrachtet das Taschentuch und den Schürhaken noch einmal genauer (use the monocle to look at the handkerchief, use the monocle to look at the poker). Als nächstes sucht man den alten Schuppen auf dem Grundstück auf (21:30 Uhr). Unterwegs betritt man das Häuschen auf dem Spielplatz (knock at the door) und trifft dort auf Lillian, die sich mit ein paar Puppen unterhält! Man zeigt ihr den Spazierstock (show the cane to Lillian, ask about the cane), doch Lillian scheint geistig gerade abwesend zu sein. Aus dem alten Schuppen holt man sich anschließend das Ölkännchen (steht auf dem Tisch: get the oilcan) und ein Brecheisen (liegt in der schwarzen Kutsche ganz rechts: get the crowbar). Mit diesem Werkzeug läuft Laura zurück in die Kapelle. In der Nähe des Altars bemerkt man eine lose Bodenplanke, die man schließlich mit dem Brecheisen entfernt (use the crowbar to pry the floorboard). Unter der Planke befindet sich eine kleine Niesche, aus der Laura eine alte Bibel fischt und sie durchblättert (get the bible – durchlesen erfolgt automatisch). Nun geht man weiter zu dem Glokkenturm. Hier klettert man den Turm an der Leiter hinauf, um die Glocke zu ölen (climb up the ladder, oil the bell, climb down). Wieder unten am Boden, benutzt man den Spazierstock, um an das Glockenseil zu gelangen (nicht direkt unter die Glocke stellen, sondern ein Stück weiter rechts: use the cane to pull at the rope). Die Glokke fällt zu Boden. An ihr ist seltsamerweise eine Kurbel befestigt, die man mitnimmt (get the crank). Dann macht man sich auf den Weg zur Hundehütte, wo man den Knochen verfüttert (throw the bone). Dabei verläßt der Hund sein Häuschen und Laura hat Gelegenheit, es zu durchsuchen (search the doghouse). Man findet dadurch eine wertvolle Perlenkette. Nun öffnet man im gleichen Bild die Tür zum Keller, wo sich das Quartier von Jeeves befindet. Laura holt sich dort (open door) von dem Tisch neben dem Bett eine Schachtel mit Keksen (get the crackers). Die Perlenkette gibt Laura im Haus von Celie ab (knock at the door, give the necklace to Celie). Celie bittet Laura in ihre Hütte. Dort befragt man sie über die restlichen Personen und nimmt die Karotte vom Tisch (get the carrot). Zurück im Haus an der Bar füttert man den Papageien mit den Keksen (give the crackers to Polly). Im oberen Stockwerk betritt man den Geheimgang durch den Schrank an der linken Wand und beobachtet den Colonel. Laura sieht, wie er aus seinem Rollstuhl aufsteht und herumläuft. Als nächstes geht man in den gegenüberliegenden (21:45 Uhr) Geheimgang und schaut durch das untere Löcherpaar in das Zimmer von Rudy und Clarence. Laura bekommt so eine heftige Auseinandersetzung der beiden mit. Nun geht man in das Zimmer des Colonels. In der Miniaturkanone auf dem Kaminsims findet Laura einen Schlüssel (get the key). Diesen benutzt man, um den Aufzug in Betrieb zu setzen (wenn der Aufzug gerade nicht da ist, verläßt man den Raum kurz und betritt ihn erneut, bis der Aufzug erscheint). Dann fährt man hinauf auf den Dachboden (unlock the elevator, push up). Oben angekommen, bemerkt Laura einen Stapel Zeitungen links neben dem Aufzug. Darunter findet man einen sehr interessanten Artikel (look at the newspapers). Nachdem sich Laura den Artikel durchgelesen hat, geht man ein Bild nach unten. Hier findet man in einer offenstehenden Truhe eine Uniform (look in the trunk). Nun geht man nach rechts, schließt die Tür von innen auf (unlock the door, open the door, close the door) und betritt Fifis Zimmer (22:00 Uhr). Laura überrascht Rudy und Fifi. Man bemerkt, daß die Cognacflasche auf Fifis Tisch steht (look at the decanter, use the monocle to look at the decanter).



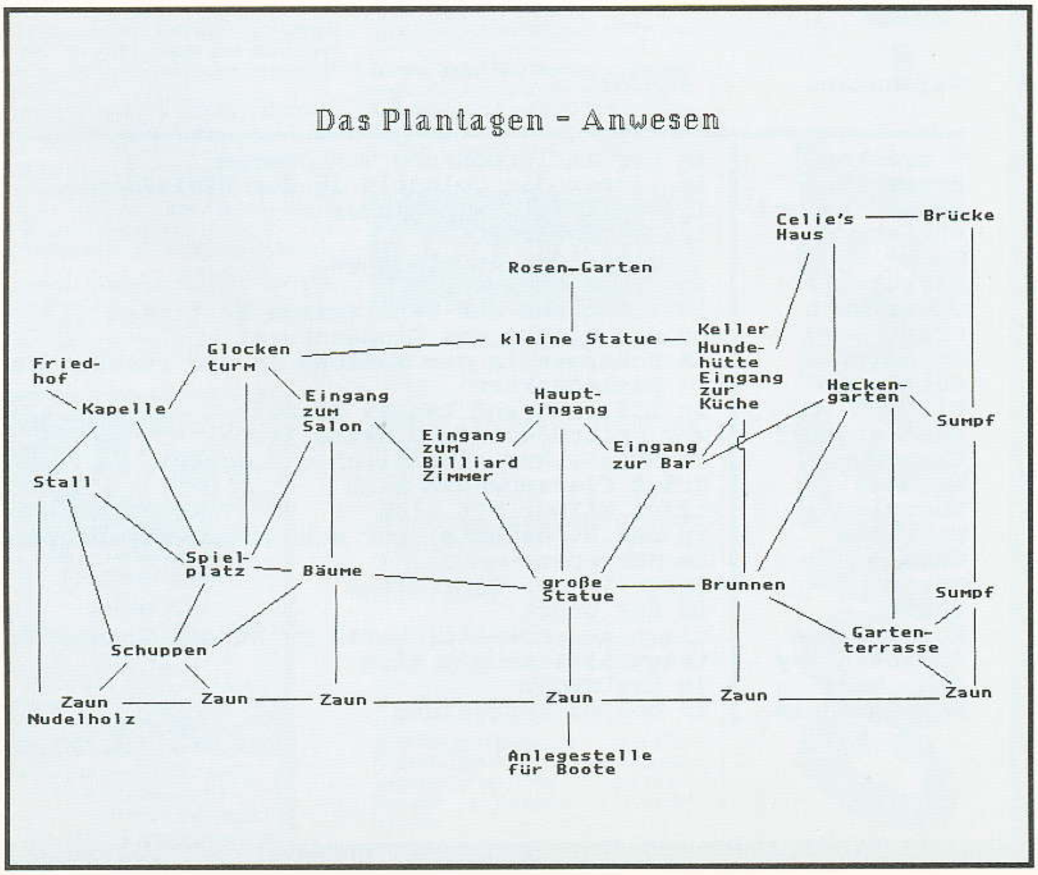
ACT 4: Beim Durchsuchen der Geheimgänge findet Laura einen Zigarrenstummel (get the cigar butt) und bemerkt einen eigenartigen Parfümduft (smell perfume). Den Zigarrenstummel zeigt man dem Colonel (show the cigar butt to Henri, ask about cigar butt, tell about

cigar butt, smell cigar). Im Erdgeschoß ölt man das Visier an der Ritterrüstung (oil the visor, open the visor) und findet darin eine weitere kleinere Kurbel. Laura betritt das Billiard-Zimmer. Gloria ist verschwunden. Auf dem Boden liegen ein paar Federn (look at the feathers) und eine zerbrochene Schallplatte. Außerdem sind Fußspuren erkennbar (look at the mud). Die Schallplatte nimmt man mit (get the record) und betrachtet sie mit dem Monokel (use the monocle to look at the record). Man geht weiter zum Salon und ertappt Lillian dabei, wie sie die Waffenschränke durchstöbert (22:15 Uhr). Man erzählt ihr von dem toten Doktor (tell about Wilbur), doch als sie sich selbst davon überzeugen will, ist der Doktor verschwunden. Laura verläßt jetzt das Haus.
22:30 Uhr: Man streift umher und trifft dabei auf Rudy oder Clarence (ist verschieden). Laura findet die tote Gloria bei der Gartenterrasse (search Gloria). Man geht weiter bis zur großen Statue. Dort kommt es zu einer handgreiflichen Auseinandersetzung zwischen Clarence und Rudy (22:45 Uhr). Laura geht zurück zum Haus und überrascht Jeeves und Fifi im Speisesaal. Gleich darauf geht man wieder hinaus, streift umher und begegnet der total betrunkenen Ethel (23:00 Uhr).

ACT 5: Laura geht weiter in den Stall, wo man dem Pferd die Karotte füttert (give the carrot to the horse) und darauf die Laterne an der hinteren Wand mitnimmt (open the gate, get the lantern, close the gate). Laura läuft nun zum südwestlichsten Punkt des Anwesens. Hier findet man ein blutbeflecktes Nudelholz (get the rolling pin, use the monocle to look at the rolling pin) und einen klaren Fußabdruck am Boden (use the moncole to look at the footprint). Mit einem unguten Verdacht im Kopf sucht Laura das Grundstück ab und findet die tote Ethel im Rosengarten vor dem Haus (search Ethel). In der Kellerwohnung des Butlers kann man beobachten, wie sich Jeeves für eine Verabredung feinmacht. Laura besucht (23:15 Uhr) anschließend Rudy im Speisesalon. Dort erzählt man ihm von der toten Gloria (tell about Gloria), doch wie immer ist die Leiche verschwunden, als sich Rudy selbst davon überzeugen will. An der Bar begegnet Laura Clarence.
23:30 Uhr: Man erzählt ihm von der toten Ethel (tell about Ethel), doch seltsamerweise scheint ihn das nicht sonderlich zu interessieren. Im Stockwerk darüber belauscht man im linken Geheimgang ein Gespräch zwischen Lillian und dem Colonel im Zimmer des Colonels (im Flur zur linken Wand: move the armoire, mit Gesicht zur oberen Wand stellen und auf die Rampe gehen: look (23:45 Uhr) through the holes). Im Geheimgang rechts daneben bemerkt man erneut einen starken Parfümgeruch (smell perfume). Laura betritt jetzt das Zimmer des Colonels. Zu ihrer Verwunderung (0:00 Uhr) steht des Rollstuhl allein im Zimmer. Es wird Mitternacht (wie bereits angedeutet).

ACT 6: Man fährt mit dem Aufzug nach oben auf den Dachboden. Oben durchsucht man erneut die Truhe, findet aber nichts Ungewöhnliches. Also verläßt man den Dachboden durch die Tür (unlock door, open door, close door) und geht in Fifi's Zimmer. Dort liegen Jeeves und Fifi tot am Boden (search Jeeves, search Fifi). Laura untersucht den Tatort genauer und entdeckt ein weißes Pulver in der Cognacflasche (use the monocle to look at the decanter, look in the decanter, look at the decanter. Als nächstes untersucht Laura in der Bar im Erdgeschoß das dort stehende Glas und findet dabei Fingerabdrücke (use the monocle to look at the glass). Außerdem füttert man Polly (give the cracker to Polly). Nun betritt Laura Lillians Zimmer.
0:15 Uhr: Lillian schreibt gerade in ein Buch, das sie aber bei Lauras Erscheinen sofort im Koffer verschwinden läßt. Laura geht darauf ins Bad und findet im Mülleimer ein Fläschchen, das sie mit dem Monokel betrachtet (look in the basket, get the bottle, use the moncole to look at the bottle). In Clarences Zimmer beobachtet Lillian Clarence, wie er ebenfalls etwas schreibt (0:30 Uhr). Laura verläßt das Haus über die Tür durch den Salon. Draußen sitzen Rudy und der Hund beisammen.
0:45 Uhr: Man geht weiter zur Hütte von Celie, doch als man anklopft, stellt man fest, daß sich Celie in ihrer Hütte eingeschlossen haben muß (1:00 Uhr).

ACT7: Laura begibt sich zurück in die Bibliothek. Dort wurde der Glaskasten aufgebrochen und die Derringer-Pistole gestohlen (look at the case, look in the case, look at the derringer). Der Waffenschrank links oben steht weit offen (look in the armoire, look at the dagger). Man geht weiter in die Bar und füttert dort wieder einmal den Papageien (give the cracker to Polly). Oben in Lillian's Zimmer holt man das Tagebuch aus ihrem Koffer (get diary, use the monocle to look at the diary, read the diary).
1:15 Uhr: Im Zimmer von Clarence ist der Stuhl umgekippt, daneben ist eine Blutlache und Clarence selbst ist verschwunden. Laura betrachtet das Buch auf dem Schreibtisch, in dem Clarence noch kurz zuvor geschrieben hatte (look at the book, use the monocle to look at the book). Laura findet den erstochenen Clarence im Bad. Man durchsucht ihn und findet eine Schachtel Streichhölzer (search Clarence). Nun verläßt man das Haus und geht in den Heckengarten. Man steckt die kleine Kurbel in die kleine Öffnung am Sockel der Statue (put the valve handle in the shaft) und dreht an der Kurbel (turn the valve handle). Daraufhin geht der Springbrunnen an. Jetzt läßt sich die Statue zur Seite bewegen (move the statue), und eine Falltür öffnet sich. Laura zündet ihre Laterne an (light the lantern) und steigt hinab.
Unten geht man einfach dem Weg entlang, bis sich der Tunnel vergrößert und man in einem abgetrennten Teil des Kellers steht. Hier liegen alle Leichen übereinandergestapelt (auf den Haufen zugehen). Sie wurden über die Schüttröhre des Hauses hinabgeworfen. An der linken Wand befindet sich eine Metallplatte mit einer runden Öffnung. In diese steckt man die andere Kurbel (put the crank in the hole) und dreht diese (turn the crank), wodurch ein weiterer geheimer Durch-



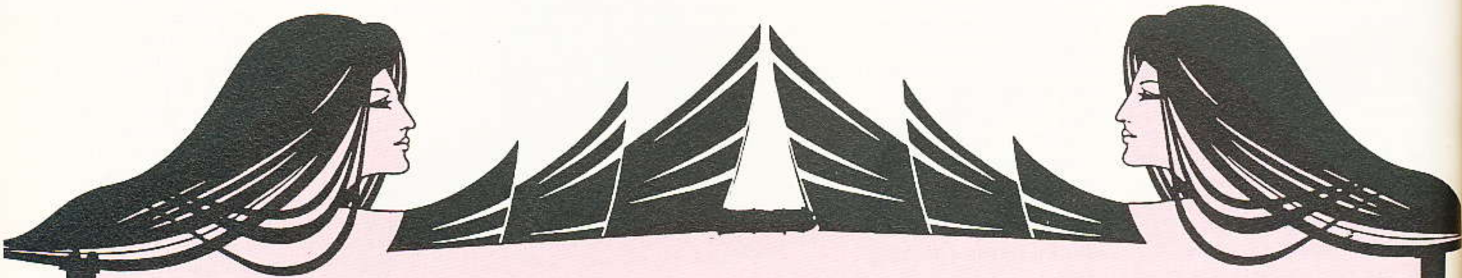
gang frei wird. Man geht also weiter dem Gang entlang und gelangt an Stufen, die nach oben führen. Laura steigt diese hinauf und findet sich in einer Gruft wieder. Hier öffnet man mit Hilfe des Brecheisens das Grab mit der Aufschrift „Ruby" und findet dabei einen Beutel Diamanten (use the crowbar to open the vault, get the pouch). Anschließend nimmt man die Laterne in die Hand (get the lantern) und geht den Gang ganz zurück.
Draußen an der Oberfläche löscht man die Flamme in der Laterne (extinguish the lantern). Laura besucht nun das Häuschen auf dem Spielplatz und trifft (1:30 Uhr) dort erneut auf Lillian (knock at the door). An der Wand des Mini-Hauses ist eine Tafel mit einer Art Strichliste darauf (look at the chalkboard, look at Lillian). Merkwürdigerweise ist die Anzahl der Striche identisch mit der Anzahl der Ermordeten. Laura läuft weiter zur Kapelle (1:45 Uhr). Dort begegnet sie Celie beim Gebet. Laura betet ebenfalls (pray). Nun geht man zurück ins Haus und fährt vom Zimmer des Colonels aus mit dem Aufzug nach oben auf den Dachboden (im Aufzug: unlock the elevator, push up). Diesmal befindet sich in der Truhe blutbefleckte Kleidung (look in the trunk, look at the cape, look at the gloves, look at the hat, look at the boots, look at the heel). Man verläßt den Dachboden über die Tür (unlock the door, open the door, close the door) und betritt Lillian's Zimmer (2:00 Uhr).

ACT 8: Rudy scheint in Lillian's Zimmer nach irgendetwas zu suchen. Laura verläßt das Haus über den Haupteingang und entdeckt einen Notizzettel an der Tür. Der Hund steht daneben und winselt. Man betrachtet den Zettel (read the note) und erhält einen Hinweis bezüglich des Heckengartens. Dort findet Laura die tote Lillian in den blutbefleckten Kleidern vom Dachboden (look at the clothes, look at the cape, look at the boots, look at the heels, look at the hat, look at the gloves). Man durchsucht sie und findet einen größeren Schlüssel. Laura hebt die Derringer Pistole (look at the derringer, take the derringer) und die Patrone (get the bullet), die beide neben der Leiche liegen, auf. Man lädt die Pistole (load the gun) und geht zurück ins Haus. Laura geht die Treppen hoch. Im Zimmer des Colonels liegt die offene Tasche des Doktors (look at the bag, look in the bag). Man geht weiter nach oben und schließt die Tür zum Dachboden mit dem Schlüssel von Lillian (2:15 Uhr) auf (unlock the door, open the door).
Auf dem Dachboden kämpfen Rudy und der Colonel miteinander. Rudy hält eine lange Nadel in der Hand. Laura schießt auf Rudy (shoot Rudy), und er sinkt verwundet zu Boden. Der Colonel bedankt sich dafür, daß ihm das Leben gerettet wurde. Er erzählt, wie Lillian einen nach dem anderen ermordete, des Testamentes und deshalb auch des Geldes wegen. Doch Rudy konnte Lillian überraschen und sie in Notwehr mit ihrer eigenen Waffe töten. Er stellte darauf fest, daß nur noch er als Erbe vorhanden war, daß aber der Colonel noch gar nicht tot war. So versuchte er, den Colonel auf dem Dachboden zu töten. Rudy wird schließlich verwundet von der Polizei abgeführt.

Der Colonel vermacht sein ganzes Vermögen mitsamt Grundstück seiner treuen Köchin Celie, vorrausgesetzt sie kümmert sich um die Haustiere des Colonels. Laura darf die Diamanten als Belohnung behalten.

Damit ist diese Geschichte zuende.

Hannes Kruppa



Gegenstand	Fundort	Akt
7 crackers	in der Kellerwohnung von Jeeves	III
Brass key	im Zimmer des Colonels in der Mini-Kanone	III
Broken record	liegt im Billiard Zimmer	IV
Bullet	im Heckengarten	VIII
Cane	in einem der Geheimgänge	III
Carrot	in Celie's Haus	III
Cigar butt	ist in einem der Geheimgänge zu finden	IV
Crank	an der Glocke des Glockenturms	III
Crowbar	im Schuppen in der Kutsche an der rechten Wand	III
Derringer	im Heckengarten	VIII
Diary	in Lillians und Lauras Zimmer	VII
Handkerchief	vor Gertrudes und Glorias Zimmer	II
Lantern	im Stall; nur erhältlich mit Carrot	V
Matches	trägt Clarence mit sich	VII
Monocle	trägt Wilbur mit sich	III
Necklace	in der Hundehütte; nur erhältlich mit Soup bone	III
Oilcan	im Schuppen	III
Poker	liegt in der Bibliothek	III
Pouch	in der Gruft	VII
Rolling Pin	liegt am südwestlichsten Punkt des Grundstücks	V
Skeleton key	trägt Lillian mit sich	VIII
Soup bone	in der Küche	II
Valve handle	in der Ritterrüstung	IV

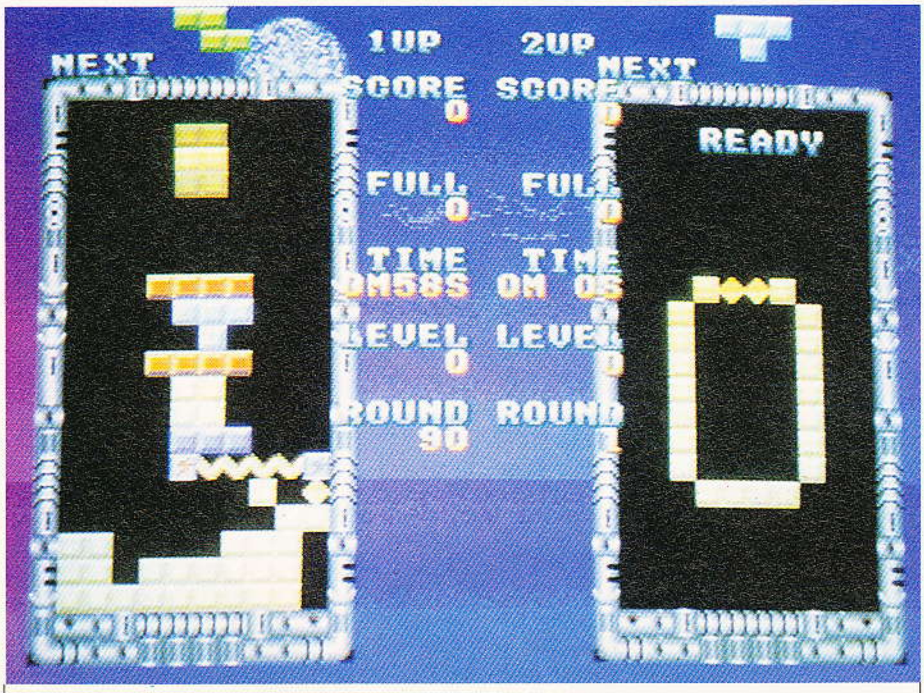




Hallo Freaks! Nachdem es im letzten Monat fast ausschließlich Actionspiele gab, wird der Wonnemonat Mai mit Strategiespielen überhäuft. Eine neue TETRIS-Variante und die Automatenumsetzung von BOULDER DASH sorgen für Kniffel in den Spielhallen. Eine gute News gibt's auch für die PC-Engine-Benutzer: NAMCOs Superspiel AIR BUSTER (siehe ASM 4/90) wird in Kürze für die Edelkonsole erscheinen! Bis dahin wünsch' ich Euch noch viel Spaß mit den „großen Brüdern"!

Michael Suck

Wo wir gerade von *Tetris* reden: Die neueste Cover-Version dieses Klassikers kommt aus dem Lande der Kupferstecher, nämlich aus Korea. PHILKO nennt sein Werk ATOMIC POINT und verschweigt die Herkunft seines Produktes nicht, denn die Platine läßt sich mit einem simplen Schalter auf die alte *Tetris*-Fassung umstellen. Sollte der Aufsteller also merken, daß die aufgemotzte Fassung nicht so toll ankommt, bleibt ihm immer noch die Möglichkeit, mit der klassischen Fassung gute Kasse zu machen. Solcherlei steht jedoch nicht zu befürchten, denn ATOMIC POINT jongliert geschickt mit der genialen *Tetris*-Idee herum. In seinen Grundzügen ist das Game natürlich unverändert geblieben: Vom oberen Bildschirmrand ruckeln und zuckeln geometrische Figuren in sieben verschiedenen Ausführungen langsam den Screen herunter. Per Joystick und Feuerknopf müssen diese Steinchen nun so am Boden des Spielfeldes eingepaßt werden, daß horizontale Linien entstehen. Diese Linien ergeben Punkte und verschwinden sofort nach ihrem Entstehen, um die anderen Steinchen entsprechend nachrücken zu lassen. Das Spiel ist vorbei, wenn der Steinchenturm den oberen Bildschirmrand erreicht. Bei ATOMIC POINT wurden diese Regeln nun um einige Features erweitert, die das Spiel interessanter und schwieriger machen. In den insgesamt 100 Runden geht's darum, die vorhandenen Diamanten (Atome, Moleküle, Baustelle??) abzutragen, indem man mit ihnen horizontale Linien bildet. Da die Diamanten zum Teil sehr fies in bereits vorgegebenen Steinchenformationen eingefügt sind, müssen die Reihen geschickt abgetragen werden, um zum Ziel zu gelangen. Je schneller Euch das gelingt, desto mehr Bonuspunkte könnt Ihr absahnen. Falls Ihr sogar schneller seid als alle anderen Spieler, die sich bis dato an der jeweiligen Runde versucht haben, gibt's nochmal 1000 Punkte Extrabonus. Braucht Ihr dagegen ziemlich lang für eine Runde, wird das Spiel immer schneller und damit

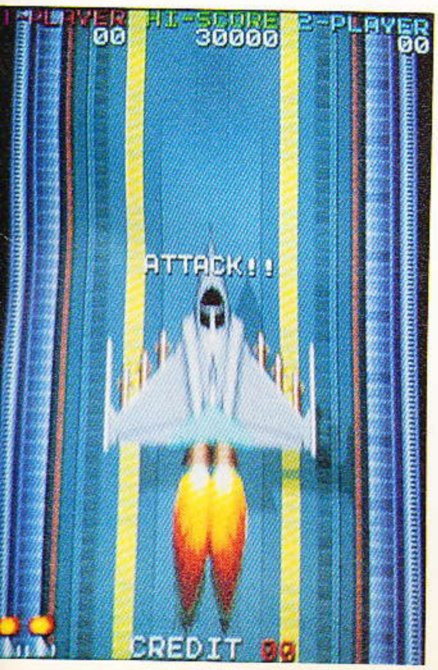


TETRIS und kein Ende: ATOMIC POINT heißt die neueste Variante vin PHILKO.

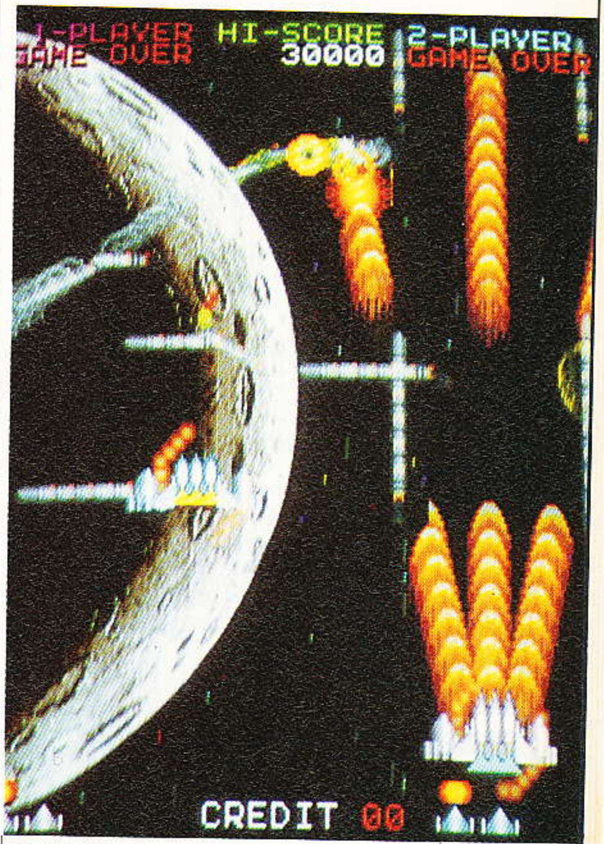


Noch ist der STAR FIGHTER optimistisch.

hektischer. Die Steinchen purzeln dann regelrecht herunter und lassen sich nur reflexartig richtig einfügen. Damit's aber nicht unfair wird, nimmt das Programm die Geschwindigkeit nach einiger Zeit wieder zurück.
Weiterhin bietet ATOMIC POINT vier verschiedene Extras, die in manchen Steinen eingeschlossen sind. Solltet Ihr einen blinkenden Stein bekommen, muß vor Erreichen des Bodens der zweite Feuerknopf gedrückt werden. Dann gibt's ein Menü, in dem eines der vier Extras angewählt werden kann. So ist es möglich, die Form des nächsten Steins zu bestimmen, die Fallgeschwindigkeit zurückzunehmen, eine Bombe oder einen „Löschtropfen" zu plazieren. Die letzten beiden Extras sind jedoch arg loserhaft, denn der Aktionsradius der Bombe ist lächerlich klein und damit unwirksam, der „Löschtropfen" frißt sich ebenso sinnlos lediglich eine Reihe vertikal in die Tiefe.



Ansonsten ist ATOMIC POINT jedoch ein spaßiges Spielchen, das uns allen viel Spaß gemacht hat. Da man zudem 90 der 100 Levels vor Spielbeginn frei anwählen kann, gibt's immer 'ne Abwechslung und knifflige Runden, an denen man sich versuchen kann. Die ruckelnde Animation der Steinchen hätte zwar nicht sein müssen, doch anscheinend gehört das schon zum Standard bei *Tetris*-Spielen. Entschädigt wird der Spieler immerhin durch wunderschöne Backgrounds, einen witzigen Sound und die motivationsfördernde Zwei-Spieler-Option, bei der beide Zocker auf zwei Spielfeldern gegeneinander antreten können. Da kann keiner sagen, die *Tetris*-Idee wäre schon ausgelutscht!
Zwischendurch sollte der geneigte Kniffelfreak vielleicht mal ein entspannendes Ballerspiel einschieben, damit der Kopf nicht zu sehr raucht. Die Auswahl dieses Monats ist zwar nicht berauschend, aber immerhin gibt's bei **STAR FIGHTER** von **SUNA** Balleraction pur. SUNA vermied jegliche Neuentwicklung, sondern verließ sich auf so populäre Spielchen wie *Galaga* und *Truxton*, um nur einige der Vorbilder zu nennen, die für STAR FIGHTER Pate standen. Mag sein, daß Korea das Land der unbegrenzten Imitate ist, aber man kann SUNA eines nicht absprechen: Daß ihr Spiel keinen Spaß macht. Die Handlung von STAR FIGHTER ist dabei schon Legende: Böse Außerirdische dringen in unser Sonnensystem ein und wollen Ärger machen. Als Vorhut schickt die Sternenflotte natürlich unsere beiden besten Jungs an die Front, die für Ordnung im Sonnensystem sorgen sollen. Was dabei herauskommt, ist ein vertikal scrollendes Shoot-em-up mit mit acht Leveln und UFOS, also unzähligen fliegenden Objekten. Der Spieler steuert einenen kleinen Jäger und muß natürlich nahezu alles abballern, was da auf dem Screen in aberwitzigen Formationen auftaucht. Die Gegner sind zwar allesamt recht klein (bis auf die obligatorischen Levelendgegner natürlich), fliegen und schießen jedoch rasend schnell. Damit's auf die Dauer aber nicht zu schwierig wird, können natürlich noch Extrawaffen ergattert werden, mit denen besser aufgeräumt werden kann. Nach dem Abschuß bestimmter Raumschiffe erscheinen Schußdrohnen zum Ankoppeln, Speed-ups, Schutzschirme oder das Extrawaffensymbol. Dieses Symbol ist von eins bis acht numeriert, wobei die jeweils erscheinende Zahl durch Anschießen verändert werden kann. Wird das Symbol dann aufgesammelt, ist diejenige Superwaffe aktiv, deren Zahl zuletzt zu sehen war. Bestimmte Empfehlungen kann ich an dieser Stelle allerdings nicht geben, denn jede Waffe hat in bestimmten Situationen ihre Vorteile. Außerdem hängt es von dem Geschmack des Spielers ab, ob er lieber einen dünnen, durchschlagenden Laser oder lieber einen breit fächernden, aber schwachen Schuß haben möchte. Einfach ausprobieren!
Eine weitere Möglichkeit, die Feuerkraft des eigenen Schiffes zu verbessern, ist das Andocken an ein feindliches Traktorschiff. Ja, Ihr habt richtig gelesen – *Galaga* läßt grüßen! Wenn ein graues Feindschiff angeschossen wird, entsteht ein kreisförmiger Beamstrahl, in den man hineinfliegen kann. Alsdann erschient das nächste Eurer drei Schiffe auf dem Screen, mit dem Ihr dann das Traktorschiff zerblasen könnt, um Eure beiden Fighter zu vereinigen. Dann gibt's doppelte oder gar dreifache Feuerkraft. Aber Vorsicht: Auch das gekidnappte Schiff kann zerstört werden! Und solltet Ihr nach dem Beamen kein Schiff mehr in Reserve haben, heißt es „Game over"! Wenn diese Punkte beachtet werden, wird die Ballerei erst richtig spaßig. Aber selbst wenn Ihr ein dreifach gekoppeltes Schiff mit Extrawaffe und zwei Drohnen habt, ist Vorsicht geboten, denn bei STAR FIGHTER kommen die Feinde aus allen Richtungen und sind damit immer brandgefährlich. Leute mit flinken Fingern und guten Reflexen dürften STAR FIGHTER alledings nach einiger Zeit durchgespielt haben, zumindest im Zwei-Spieler-Modus. Zur Abschätzung des eigenen Könnens gibt's nach jedem Level 'ne Statistk für die Trefferquote sowie die Zahl der abegegebenen Schüsse und erzielten Treffer – auch hier war *Galaga* Vater des Gedankens.



Ballerei: STAR FIGHTER von SUNA.

Bei all der Ballerhektik gehen die vorbeiscrollenden Hintergrund-Grafiken fast verloren. Das ist schade, denn manchmal sind sie echt ausgesprochen hübsch; so z.B. der Vorbeiflug an einem Mond oder über die Planetenoberfläche. Leider sind die guten Grafiken teilweise frech von *Truxton* abgekupfert worden, der Rest ist dagegen von der Qualität her ziemlich durchwachsen. Den Sound kann man mögen, denn er ist witzig und besteht aus klassischen Anleihen. Die verwendeten „Instrumente", sofern man davon überhaupt sprechen kann, sind aber keinesfalls up to date.

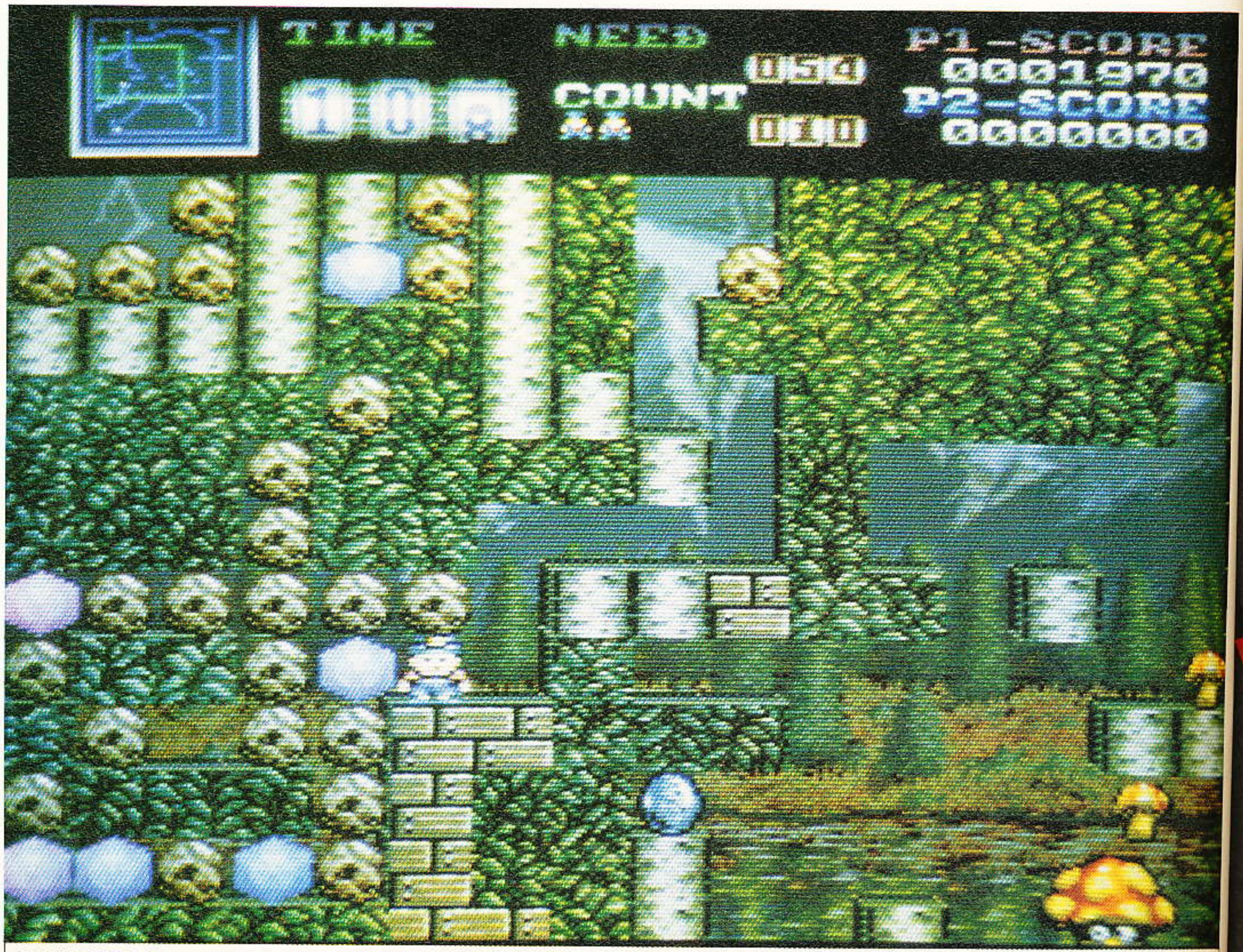
STAR FIGHTER ist wohl nicht das herausragende Ballerspiel des Jahres 1990 und kann sich mit Produkten wie dem genialen **R-Type II** wohl nicht messen, doch es bietet kurzweiliges Vergnügen ohne Schnörkel im Stil der Klassiker. Oft mag man es nicht spielen, aber ein paar Mark sind bestimmt keine Fehlinvestition.



Von der Ballerei geht's nun wieder hin zur Kniffelei. **DATA EAST** beruft sich mit seinem neuesten Werk, ganz genau wie PHILKO, auf bewährte Konzepte. Im Unterschied zu PHILCOs ATOMIC POINT versucht DATA EAST aber gar nicht erst, die Herkunft zu verschleiern. Das Spiel heißt klipp und klar **BOULDER DASH**, wie es schon immer hieß, und 'ne Lizenz hat sich DE vom ursprünglichen Hersteller **FIRST STAR SOFTWARE** auch besorgt. Kaum zu glauben, daß BOULDER DASH schon sechs Jahre auf dem Buckel hat, denn es spielt sich immer noch so frisch wie am ersten Tag. In zig Heimcomputerfassungen und einer Automatenfassung ist dieses Game bis jetzt erschienen, aber die Fassung von DATA EAST ist sicherlich eine der schönsten.

Im Spiel geht's schlicht und ergreifend darum, mit einem kleinen Bergarbeiter Kristalle einzusammeln, die auf dem Spielfeld verstreut herumliegen. Unser Miner hat jedoch die Angewohnheit, auch die gesamte Umgebung mit abzugraben, so daß diverse Steine senkrecht in diese „Gruben" fallen und den Miner töten können. Steine, die turmartig auf ebensolchen liegen, rutschen auch nach links oder rechts ab, sofern Platz ist. Noch schwieriger wird's durch die Mauern, die sich nicht anknabbern lassen, und durch herumlaufende Feinde, die sich ständig auf freien Feldern bewegen (also auch auf denen, die freigeschaufelt wurden). Abgerundet wird das ganze noch durch Bonusfelder, die z.B. öde Steine in Kristalle verwandeln, einem Zeitlimit sowie einigen Bonuslevels, in denen nach Herzenlust Kristalle zur Erhöhung des Zeitlimits gesammelt werden dürfen. Aufgeteilt ist BOULDER DASH in fünf Welten mit mindestens vier Level. Endgegner gibt's hierbei zwar nicht, doch durch diese Aufteilung ist es den Profis möglich, vor Spielbeginn ihre Lieblingswelt auszuwählen. Für Anfänger ist jedoch eine der ersten beiden Welten empfehlenswert, weil das Spielfeld später doch sehr unübersichtlich wird, die Feinde häufiger werden und der Schwierigkeitsgrad mit fiesen Steintürmen arg hoch wird. In den niedrigeren Leveln kommt das Erfolgserlebnis schnell, die Punktezahlen steigen. Außerdem könnt Ihr dann die lustigen Zeichentrickfilme in den Levelpausen genießen oder mal einen Blick auf die herrlichen Grafiken werfen. Bei BOULDER DASH gibt's nämlich Zwei-Ebenen-Scrolling, wobei die erste Ebene aus dem scrollenden Spielfeld besteht, während die zweite Ebene wunderschöne Hintergrundgrafiken mit weiterem Scrolling freigibt, sofern der Vordergrund von der Spielfigur freigeräumt wurde. Die Spielfelder geben, bedingt durch das Spielkonzept mit Klötzchengrafik, zwar nicht so viel her. Doch wer sich mal die tollen Sonnenuntergänge oder die Alpental-Romantik im ersten Bonuslevel angeschaut hat, wird begeistert sein. Warum sollen simple Spiele nicht auch üppig ausstaffiert werden? Der Sound ist hingegen recht unauffällig, paßt aber zum Spiel; die Animation der Sprites ist flüssig und war wohl auch recht problemlos zu bewerkstelligen.

BOULDER DASH ist zwar schon ein uraltes Spiel, doch ist es auch in der neuesten Automatenfassung reizvoll wie eh und je, zumal die Umsetzung mit viel Liebe zum Detail und großer Sorgfalt von DATA EAST programmiert wurde. So, Freunde, das wars schon für heute. Wer wissen will, ob sich der Trend bei den Coin-ops in Richtung Remakes festigt, sollte unbedingt in die nächste Ausgabe schauen. Wer weiß, vielleicht gibt's dann schon DONKEY KONG '90...?



BOULDER DASH ist da! Die toll aufgemachte Automatenfassung des Klassikers stammt von DATA EAST.

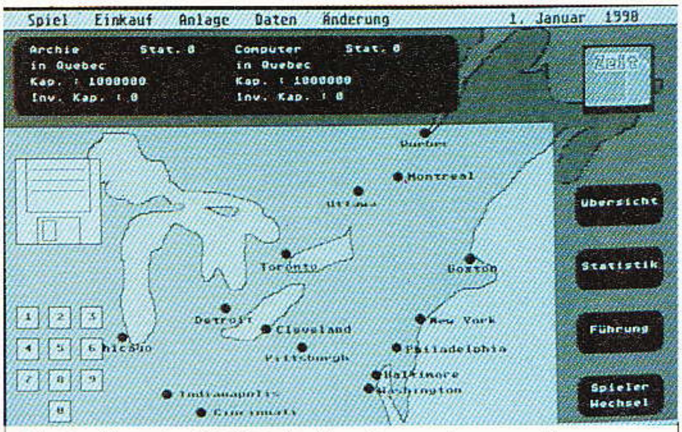
Microwelle

Hallo, Leute! **Erstmal vielen, vielen Dank an all die Einsender, die sich die Mühe gemacht haben, ihre selbst erstellten Programme an uns zu senden. Wir schauen uns jedes Programm gewissenhaft an und lassen jeden einzelnen von Euch wissen, was wir davon halten. Leider ist es uns jedoch nicht möglich, Programme zu berücksichtigen, die mit dem Urheberrecht kollidieren. Dies gilt besonders für die vielen TETRIS-Spiele, die bei uns in letzter Zeit eingegangen sind. Also, Leute, strengt Eure kleinen, grauen Zellen an und macht bitte was Neues!**

Programm: Ascent Challenge,
System: Atari ST (monochrom),
Autor: Marcel Eugster, Dietlikon, Schweiz.

Die Microwelle wird wirklich immer internationaler: Nachdem wir in der letzten Ausgabe der ASM schon ein gelungenes Programm für den Amiga aus Österreich bekamen, gibt's diesmal guten Stoff für den Atari ST aus der Schweiz. Eine wahrhaft versöhnende Geste nach meinem traumatischen Schweiz-Erlebnis aus dem letzten Jahr: Ich stand eine komplette Nacht ohne Benzin an einer Autobahntankstelle, deren Tankautomaten nur zwei verschiedene Sorten von Scheinen zuließen, und der Schlitz für die Euroscheckkarten ließ sich nur mit Schweizer Euroscheckkarten füttern – ein Witz. Im übrigen sind *alle* Tankstellen der Schweiz nachts dicht...

Aber zurück zum Spiel: **Marcel Eugster** zeichnet für die Simulation **ASCENT CHALLENGE** verantwortlich, bei der in seltener Vereinigung zwei verschiedene Arten der Simulation zum Zuge kommen. Auf der einen Seite ist ASCENT CHALLENGE eine klassische Wirtschaftssimulation, bei der Geschäfte getätigt und fleißig investiert werden muß, um das Kapital zu vermehren. Auf der anderen Seite geht's bei dem Spiel um eine „Campaign", also um den großen Werbefeldzug anläßlich der amerikanischen Präsidentschaftswahlen. Der Spieler tritt dabei gegen den Computer oder wahlweise gegen einen menschlichen Widersacher an. Das Rennen macht dabei derjenige, der nach der dreimonatigen Campaign die meisten „Statuspunkte" einheimsen konnte. Diese Punkte erhält man, indem man sich bei Sponsoren und der Bevölkerung beliebt macht. Ihr könnt mit Eurem Grundkapital (eine Mille) an der Börse spekulieren, Land kaufen, Hotels bauen oder sogar mit Devisen handeln, indem Ihr ein Konto bei einer Schweizer Bank eröffnet. Um Land oder Immobilien kaufen oder verkaufen zu können, muß man sich in der jeweiligen Stadt befinden. Reisen sind also unvermeidbar, und deshalb muß auf dem gut sortierten Automarkt ein geeignetes Modell gefunden werden. Doch schon an diesem Punkt schlägt der politische Faktor wieder zu Buche, denn die Karosse eines zukünftigen Präsidenten muß repräsentativ wirken – ein Opel Kadett tut's da nicht. Selbiges gilt für die Immobilien, die gut in Schuß gehalten werden sollten. Eine zusätzliche Aussstattung eines Hotels mit gutem Personal, großzügigen Parks, einem Freizeitprogramm und guter Küche kostet zwar ein Heidengeld, macht sich aber auf die Dauer durch Statuspoints und bessere Belegung bezahlt. Wenn geschickt und breit gefächert investiert, spekuliert und gehandelt wird, werden nach einiger Zeit weitere Sponsoren einsteigen, die den Spieler mit Geld versorgen. Alle Geschäfte sollten allerdings gut überwacht werden, denn sonst gibt's böse Überraschungen. Über das Telefon-Tippfeld können die Verwalter der Immobilien angerufen werden, die einen Bericht zur Lage geben, etc. Die dunkle Seite des Ruhms bleibt also nicht unbeachtet, zumal Sabotageaktionen von beiden Seiten möglich sind. Empfehlenswerte Gegenmaßnahme: Das Einschalten eines Anwalts. Vorsicht ist bei den Kreditgebern geboten, falls Bares benötigt wird, denn diese scheuen nicht vor Wucherzinsen in Höhe von 25% zurück und treiben das Geld sehr rabiat ein. Trotz der Vielzahl der Optionen ist eine Anleitung zu dem Programm jedoch kaum nötig, denn die Menüführung ist exzellent und sehr einfach. Das Programm erklärt sich schrittweise sogar selbst, wenn die Option „Info" angewählt wird. Vor jeder Handlung gibt's dann wichtige Facts zu allen wichtigen Fragen. Ein sehr schöner Service!



Die Ostküste der USA ist der Handlungsschwerpunkt.

ASCENT CHALLENGE ist eine kurzweilige, schnell verständliche Simulation mit einer netten Idee. Die Komplexität ist zwar nicht sehr hoch, der Spielspaß bleibt aber trotzdem lange Zeit erhalten. Weiter so, Schweiz!

msu

So wird's gemacht!

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.
Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870